Benutzerhandbuch

Warbirds

Copyright-Vermerk

Copyright © 1998 Interactive Magic, Inc., alle Rechte vorbehalten.

Zum Urheberrecht:

Dieses Manual und die Computer-Programme auf der beiliegenden CD-ROM unterliegen dem Urheberrecht und enthalten gesetzlich geschützte Informationen. Es ist nicht erlaubt, Kopien dieses Manuals, der begleitenden CD oder irgendwelcher anderer Werke von Interactive Magic, Inc., an Personen oder Institutionen weiterzugeben oder zu verkaufen, es sei denn, es besteht eine schriftliche Vereinbarung mit dem Besitzer des Urheberrechts. Auseinandernehmen, umgekehrte Kompilation und jede andere Form der umgekehrten Manipulation der Programme auf der CD sind nicht autorisiert. Ohne vorherige Zustimmung des Urheberrechtsinhabers ist es nicht erlaubt, das ganze oder irgendeinen Teil dieses Manuals zu kopieren, zu fotokopieren, zu reproduzieren oder in eine maschinenlesbare Form zu bringen. Jede Person, die irgendeinen Teil dieses Programms aus welchen Gründen auch immer in irgendeinem Medium reproduziert, macht sich der Urheberrechtsverletzung schuldig und wird strafrechtlich verfolgt. Der Urheberrechtsinhaber behält sich in diesem Falle vor, auch zivilrechtliche Schritte einzuleiten.

Begrenzte Garantie

Über die gesetzlichen Gewährleistungspflichten des jeweiligen Landes hinaus übernimmt Interactive Magic keine weiteren Garantien - weder implizit noch explizit - für die CD, das Softwareprogramm auf der CD oder das Spiel, das in diesem Manual beschrieben wird. Weiterhin nicht für ihre Qualität, Leistung, Verkäuflichkeit oder Eignung für irgendeinen speziellen Zweck. Programm und Spiel werden „wie besehen“ verkauft. Das gesamte Risiko in bezug auf Qualität und Leistung trägt der Käufer. In keinem Fall kann Interactive Magic für direkte, indirekte, zufällige oder in der Folge auftretende Schäden verantwortlich gemacht werden, die auf einen Fehler in der CD, dem Programm oder dem Spiel zurückzuführen sind. Selbst dann nicht, wenn Interactive Magic auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen worden ist.

(In manchen Ländern können Bestimmungen zur Beschränkung oder zum Ausschluß stillschweigender Garantien oder der Haftung für verbundene Schäden und Folgeschäden unwirksam sein. Deswegen kann es sein, daß die obigen Beschränkungen und Ausschlüsse für Ihr Land nicht gelten.)

Kunden-Service

Fragen und Probleme?

Falls Sie Fragen haben oder zusätzliche Hilfestellung zu diesem oder einem anderen Interactive-Magic-Produkt benötigen, können Sie gerne unsere Hotline anrufen. Kunden aus der Schweiz wählen bitte die Vorwahl für Deutschland. Nicht möglich ist die Anwahl aus diesen Ländern mit einem Handy oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der die Servicenummern gesperrt sind.

01805 - 221126 (0,48 DM pro Minute)
in der Zeit von Montag bis Freitag 17 - 20 Uhr
samstags und sonntags von 14 - 17 Uhr

Zu anderen Zeiten ist unter dieser Nummer ein Faxgerät angeschlossen.

Die Service-Nummer für Kunden aus Österreich lautet:

03614 - 500 555
dienstags und donnerstags von 15 - 19 Uhr

Im Internet finden Sie unsere Webpages unter der Adresse:

www.imagicgames.de

Was ist zu tun, wenn die CD defekt ist?

Falls Ihre *Warbirds*-CD defekt sein sollte, senden Sie bitte nur die CD (keine Verpackung, keine Anleitung!) an unseren Support. Fügen Sie bitte eine genaue Fehlerbeschreibung sowie Angaben über Ihren Computer und das benutzte Betriebssystem und dessen Konfiguration bei.

Vergessen Sie bitte nicht, Ihren Namen und Ihre vollständige Anschrift anzugeben.

Die Support-Anschrift ist:

Interactive Magic GmbH
Stichwort „*warbirds*“
Postfach 5161
33279 Gütersloh

Interactive Magic und das Interactive Magic Logo sind Handelsmarken der Interactive Magic, Inc. Alle andern Firmen und Produkte, die in diesem Manual erwähnt werden, sind im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer und möglicherweise auch Handelsmarken dieser Eigentümer.

„Windows 95“ und „Explorer“ sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.

„Pentium“ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

„Adobe“ und „Acrobat“ sind Warenzeichen von Adobe Systems, Inc.

Inhaltsverzeichnis

Willkommen zu Warbirds „Tag der Entscheidung“! 1

Der Anfang ist leicht 1
Es gibt für jeden ein erstes Mal 1
Wir haben nie geschlossen 2

Zum Beginn 4

System-Anforderungen 4
Installation 5
Erzeugen eines Netplayer-Accounts 6
Modem-Setup 6
Joystick-Konfiguration 8

Die Grundlagen von Fliegen und Kämpfen 9

Im Kontroll-Tower 9
Setup-Bildschirm 9
Bildschirm: »Wählen« 11
Hilfe 13
Starten 14
Landen 15
Einstellungen des Autopiloten 16
Ansichten 17
Online Fliegen 17
Eine Anmerkung zum »gutem Ton« 19
Auge-in-Auge 19

Offline-Übungen 21

Optionen für das Offline-Spiel 21
Vergleich Offline-Missionen mit dem Online-Spiel 23
Missionen 24
Luft-Angriff 24
Bomber Hinterhalt 25
Offener Schauplatz 27
Boden-Angriff 27
Auf einem Dime (Zehn-Pence-Münze) landen 28
Zeitlimitierte Spiele 29
Nachbesprechung einer Mission 30
Punkten 31

Fortgeschrittenes Spiel 33

Szenarien 33
Bedingungen für den Sieg und die Punkteverteilung 33
Eine typische Eroberungs-Operation 33
Flugzeugträger-Operationen 35
Starten von einem Flugzeugträger 36
Landen auf einem Flugzeugträger 36
Torpedo-Angriffe 37
Die Weisheit des Bombardements 38
Einrichten einer Bomben-Mission 38
Ausführen eines Bombardements 39
Wohlbehalten zur Basis zurückkehren 40
Die Freuden der Geschützkunst 40
Wie man sich als Kanonier bewirbt 40
Bedienen Ihres gewählten Geschützes 41
Funk-Prozeduren und Protokolle 42
Einstellen des Funkgerätes 42
Übermitteln einer Nachricht 43
Einrichten Ihres Joysticks 44
Einrichten Ihrer Schützensicht 46
Definition der File-Syntax 46
Sprach-Kommunikationen 49
Benutzen der Sprach-Kommunikation in den Warbirds-Online-Schauplätzen 49

Tastatur-Steuerungen 50

Steuerungen Triebwerke 50
Flugzeug-Kontrollen 50
Ansichts-Tasten (Num.-Tasten) 51
Weitere Tasten 52
Kanoniers-Tastatursteuerungen 52
Kommandos und Tasten für Flächen-Bombardements 53

Host-Befehle 54

Mitwirkende 56

Willkommen zu Warbirds „Tag der Entscheidung“!

Der Anfang ist leicht

(Nein, das stimmt tatsächlich! Vertrauen Sie uns!)

Nichts in der Geschichte der PC-Unterhaltung hat in so kurzer Zeit mehr Menschen begeistert oder hat schnellere Zuwachszahlen erreicht als Multiplayer-Spiele. Die Gründe für diesen sprunghaften Anstieg an Interesse sind einfach zu erklären.

- Die Künstliche Intelligenz (KI) einer Software kann noch so raffiniert sein, menschliche Gegner sind meistens herausfordernder, listiger, und es macht viel mehr Spaß gegen diese zu konkurrieren.
- Online-Spiele fügen dem Einzelspiel eine soziale Komponente hinzu. Die alte »Bier und Brezeln« Kameradschaft, die in den sechziger Jahren die Brettspiele und in den Siebzigern die Rollenspiele, wie »Dungeon & Dragons« so populär machte, wird von Online-Spielen wiedererweckt. Sie können, solange Sie wollen, mit Spielern aus aller Welt, die Ihre Spielinteressen teilen, chatten und kämpfen. Mit der Zeit könnten sich beim Spielen mit Warbirds feste Freundschaften bilden, und vielleicht tut man sich in einem virtuellen Geschwader zusammen, um in einer ernsthaften Kampagne miteinander zu kämpfen.
- Egal zu welcher Tages- und Nachtzeit Sie das Verlangen haben, sich zu duellieren, Sie finden immer einen Platz in einem Kriegsschauplatz des Spiels; in manchen von diesen befinden sich gleichzeitig bis zu 400 Spieler.

Es gibt für jeden ein erstes Mal

Nehmen wie einmal an, Sie sind ein Computerspieler, der zwar schon viel vom Multiplayer-Geschäft gehört hat, sich aber noch nie dazu entschlossen hat, sich selbst in das Geschehen zu stürzen. Wenn sich Ihre gesamten, vorhergehenden Spielerfahrungen auf Einzelspiele gegen die Künstliche Intelligenz der Software beschränken, könnte Sie die Aussicht auf Online-Spiele einschüchtern (All diese Akronyme! Diese Protokolle!). Bis jetzt mußten Sie nur den Rechner einschalten, die CD ins Laufwerk stecken und ein paar Icons anklicken. Es ist nur natürlich, daß Ihnen der Prozeß, online zu gehen, sehr kompliziert erscheint, wenn Sie es bis jetzt nicht versucht haben.

Um ehrlich zu sein, war das erst in letzter Zeit zum Teil richtig. In den frühen Tagen der Multiplayer-Technologie unterhielten sich die Verfechter von Online-Spielen mit den Nichteingeweihten mit obskuren Begriffen und verachteten diejenigen, die nicht so »erleuchtet« waren, wie sie selbst. Als immer mehr Computer-Laien, durch eMail und Internetdienste großer Anbieter und deren benutzerfreundliche Prozeduren, mit dem Internet vertraut wurden, wurde es immer einfacher, an Online-Spielen teilzunehmen. Es mußte einfacher werden, möglichst viele PC-Benutzer davon zu begeistern, denn die Anbieter von Onlinediensten machen dadurch ihren Profit. Wir von iMOL und Netplayer verstehen Ihr Zögern. Wir sind aber auch überzeugt, daß Sie es lieben werden, Warbirds „Tag der Entscheidung“ online zu spielen. Deshalb haben wir uns vorgenommen, Ihnen die ersten Erfahrungen so einfach und verständnisvoll wie möglich zu machen.

Wir haben nie geschlossen

Behalten Sie das immer im Gedächtnis: Egal zu welcher Zeit Sie auch immer Ratschläge oder irgend etwas erklärt haben wollen, wir sind bereit Ihnen zu helfen. Unsere Philosophie ist einfach: Es gibt keine Zeitspanne, in der Ihre Fragen nicht beantwortet werden. Nahezu jeder benötigt von Zeit zu Zeit Ratschläge, besonders wenn Sie ein Anfänger sind. Warbirds wird von einer großen gut ausgebildeten Schar von Experten supportet. Diese freuen sich, jede Ihrer Fragen beantworten zu dürfen. Sie werden nie eine hochnäsige Bemerkung hören, wenn Sie sich mit uns in Verbindung setzen.

Technischer Support von Netplayer: Wenden Sie sich einfach per Email an **wbsupport@netplayer.de** (eine Hotline-Nummer war bei Drucklegung dieses Handbuches noch nicht bekannt, Sie finden sie aber jetzt bestimmt auf der Netplayer-Website »**www.netplayer.de**«). Wissen Sie nicht, wie Sie Spieldateien laden? Haben Sie genügend Festplattenspeicher frei, um das Spiel zu speichern? Arbeitet Ihre Soundkarte nicht richtig? Fühlen Sie sich beim Anblick der Bildschirmfarben an ein gräßliches Poster aus den Sechzigern erinnert? Rufen Sie diese Leute an und erzählen ihnen, was Sie bekümmert. Die Aussichten, daß dieses Problem schnell aus der Welt geschafft wird, sollten Sie nicht verwundern.

Netplayer-Website: Gehen Sie nach <**http://www.netplayer.de**>. Hier können Sie schon viele Hilfestellungen nachlesen. In den FAQs (Frequently Asked Questions) befinden sich Fragen der Benutzer und die detaillierten Antworten. Sie werden feststellen, daß eine Frage von manchen anderen schon gestellt wurde. Die Antwort darauf wartet darauf von Ihnen gelesen zu werden. Natürlich können Sie diese auch ausdrucken, um Sie später zu verwenden.

Gedruckte Dokumentationen und Online-Hilfen: Das Handbuch gibt Ihnen wertvolle Hilfen, während Sie sich in das Spiel einarbeiten. Im Programm befinden sich schnelle Software-Hilfen, auf die Sie einfach zugreifen können und alles erfahren, was Sie interessiert. Drücken Sie einfach auf [Hilfe], während Sie sich im Kontroll-Tower befinden, und die entsprechenden Dokumentationen werden angezeigt.

Internetseiten der Spieler und Newsgroups: Es gibt Chat-Rooms, wo sich Warbirds-Enthusiasten treffen, um taktische Ratschläge, Feldzugstrategien oder technische Probleme zu besprechen oder manchmal einfach die Leute mit Kriegsgeschichten unterhalten. Hier können Sie Ihr Verständnis über das Spiel vertiefen, in dem Sie diese Webseiten besuchen, und oft finden Sie auch manche gute Freunde.

Browsing: Sie finden entweder beim Benutzen von AOL (America Online) oder bei Ihrem regionalen Internet-Provider mit Hilfe Ihres Webbrowsers andere Internetseiten, die sich mit Warbirds beschäftigen. Tippen Sie einfach »Warbirds« in das entsprechende Feld des Webbrowsers und klicken auf »Suchen«. Die Such-Maschine funktioniert wie eine extrem leistungsstarke Referenzdatei und liefert eine Liste mit Seiten, die den Begriff »Warbirds« enthalten. Dazu enthalten ist eine Beschreibung des Inhalts jeder Seite. Klicken Sie auf den Eintrag, der Ihr Interesse geweckt hat und in wenigen Sekunden befinden Sie sich auf dem entsprechendem Server.

Nachdem Sie von Warbirds gefesselt wurden, und wir gehen davon aus, daß Sie nach einem Vorgeschmack nicht mehr davon los kommen, ist es eine gute Idee, regelmäßig jeden Monat oder früher, eine entsprechende Webseite zu besuchen. Dort können Sie neue Informationen erfahren, weitere Verweise auf Warbirds-Seiten finden und wichtige Hinweise und Hilfen erhalten. Zu dem Zeitpunkt, in dem dieses Dokument veröffentlicht wurde, existierten ungefähr 300 unabhängige Warbirds-Webseiten! Die Fangemeinde von Warbirds ist sehr groß und wächst immer mehr. Ein Teil der Spielfreude kommt daher, daß Sie Mitglied dieser Gemeinschaft werden. Ob Sie mit einem Gegner sprechen oder einen taktischen Schlachtplan mit einem Mitglied Ihres Geschwaders ausbrüten, alle Warbirds-Kameraden sind mit ganzem Herzen dabei.

Zum Beginn

Trotz seiner reichhaltigen Texturen und gewaltigen Spielräume ist Warbirds keine sehr anspruchsvolle Software. Sie benötigen keinen Hochleistungscomputer, keine 10 GB Festplatte oder ein superschnelles Modem. Die Mindestvoraussetzungen sind in der Tat recht bescheiden.

System-Anforderungen

- **Microsoft Windows 95**.
- **Pentium 90** oder schneller (Pentium 133, wenn Sie mit einer D3D kompatiblen 3D-Beschleuniger-Grafikkarte spielen).
- **46 MB freier Festplattenspeicher** (104 MB, um das Spiel in höchster Grafik-Auflösung (1024 x 768) zu spielen).
- Eine **Internet-Verbindung** – (Nur notwendig, wenn Sie Online spielen).
- Einen **Joystick**. (Sehr empfohlen. Sie können natürlich auch mit einer Maus spielen, allerdings ist das viel schwieriger).
- Eine Windows-95-kompatible **Sound-Karte**.
- Ein **Modem** mit einer Geschwindigkeit von mindestens 9.600 Baud. Baud ist die Bezeichnung, mit der die Geschwindigkeit gemessen wird, in der Daten über die Telefonleitung gesendet und empfangen werden. Je höher der Baud-Rate, desto schneller können Sie Daten senden und empfangen.

Wenn Sie komfortabler spielen wollen

- Ein **56.000-Baud-Modem** - nicht sehr teuer.
- Eine D3D-kompatible **3D-Beschleuniger-Karte**. Sollte Sie noch keine D3D-Karte besitzen, empfehlen wir Ihnen regelmäßig die aktuelle 3D Karten FAQ auf <**http://www.netplayer.de**> zu besuchen, um Informationen über unterstütze Karten zu erhalten.
- Einen **Joystick** mit vielen programmierbaren Tasten (dann können Sie Geschütz-Feuer, Bomben abwerfen u.s.w entsprechend Ihren Wünschen programmieren) und Fußpedale, um das Ruder zu bedienen.
- Dieses Zubehör ist nicht billig, erhöht aber die Illusion des reellen Cockpits ungemein.

- Ein **Hi-fi-Lautsprecher-System**. Es Erhöht auch den Realismus, besonders wenn ein Sub-Woofer vorhanden ist. Dann können Sie den Triebwerkslärm an Ihrem Bauch spüren.
- Einen »**force feedback**«-**Joystick**. Diese neue Entwicklung überträgt die Kräfte zurück auf den Joystick. Sie fühlen so Gewicht, Drehmomente und G-Kräfte, und bekommen ein realistischeres Gefühl für das Flugzeug, das Auto, oder was auch immer simuliert wird. Viele Spieler schwören auf ihn, genauso wie viele ihn verfluchen. Bevor Sie einen solchen Joystick kaufen, sollten Sie ihn im Computergeschäft ausprobieren, da er nicht billig ist.
- Ein Windows- 95-kompatibles **Mikrofon**. Damit können Sie mit anderen Spielern sprechen (und die Feinde verspotten).
- Ein **Headset** (damit Sie Ihre Kinder nicht aufwecken).

Installation

- Schließen Sie sämtliche anderen Anwendungen, bevor Sie Warbirds installieren.
- Legen Sie die CD ins CD-Laufwerk. Nach einigen Sekunden erscheint der Warbirds-Autoplay-Bildschirm.
- Jetzt beginnen Sie die Installation mit einem Klick auf »**Installieren**«. Die Instruktionen auf dem Bildschirm führen Sie durch den Installationsprozeß. Warbirds installiert alle notwendigen Komponenten, inklusive DirectX 5.0.
- Nach der Installation müssen Sie den Computer neu starten, damit die neuen Einstellungen wirksam werden.
- Sie können Warbirds starten, in dem Sie das Startmenü wählen und dann auf Programme – iMagic Online-Warbirds – Warbirds klicken.
- Wenn Sie eine D3D-kompatible Warbirds 3D-Beschleuniger-Karte besitzen, können Sie auch auf Warbirds (Direct 3D) klicken.
- Die CD-ROM muß sich nicht im Laufwerk befinden, damit Sie Warbirds spielen können.

Erzeugen eines Netplayer-Accounts

Damit Sie Warbirds online spielen können, benötigen Sie einen Netplayer-Account. Das ist sehr einfach. Sie gehen auf die Netplayer-Website

<**http://www.netplayer.de**>

und klicken auf „**Anmelden**“. Hier finden Sie das Anmeldeformular, die allgemeinen Geschäftsbedingungen und die Netplayer-Preisstruktur. Jeder neue Account beinhaltet übrigens 10 Gratisstunden (wer will schließlich schon „die Katze im Sack“ kaufen). Nach der Anmeldung bekommen Sie Ihr Warbirds-Login und –Paßword innerhalb 1 Stunde per Email zugeschickt.

Wenn Sie dann Warbirds starten und zum ersten Mal auf „Online gehen“ geklickt haben, geben Sie sich einen Rufnamen. Diesen sollten Sie sorgfältig aussuchen, denn mit diesem leben und sterben Sie in Warbirds. Vulgäre und profane Rufnamen sind in Warbirds nicht erlaubt.

Modem-Setup

Um mit einem Modem spielen zu können, vergewissern Sie sich, daß das Modem korrekt installiert ist. Benutzen Sie dazu bei Bedarf die Anweisungen in der Windows-95-Dokumentation.

Sobald das Modem konfiguriert ist, müssen Sie die Datenkompression ausschalten, damit das Spiel ohne Unterbrechungen läuft. Diese Einstellungen können Sie in der Systemsteuerung ändern. Befolgen Sie dazu die folgenden Anweisungen:

1. Öffnen Sie die »**Systemsteuerung**«.
   Dazu klicken Sie auf Start – Einstellungen – Systemsteuerung.
2. Mit einem Doppelklick öffnen Sie die »**Modem-Eigenschaften**«.
3. Wählen Sie das Modem, deren Einstellungen Sie ändern wollen.
4. Mit dem Button »**Eigenschaften**« öffnen Sie das Fenster »Eigenschaften« des ausgewählten Modems.
5. Wählen Sie »**Verbindungen**«.

6. Wählen Sie »**Erweitert**«.
7. Das Feld »Datenkompression« sollte **nicht** angekreuzt sein.
8. Wählen Sie entweder **Hardware**- oder Datenflußkontrolle. Hardware ist die Standardeinstellung.
9. Mit »**OK**« kehren Sie zum Fenster Eigenschaften zurück und die neuen Einstellungen werden verwendet.
10. Sollte die Qualität der Telefonverbindung schlecht sein, kann Ihr Modem keine stabile Verbindung aufbauen. In diesem Fall sollten Sie die Fehlerkorrektur einschalten. Überprüfen Sie aber, daß die Datakompression nicht eingeschaltet ist.

Joystick-Konfiguration

Die Konfiguration Ihres Joysticks kann einfach oder kompliziert sein, je nach Ihren Wünschen. Wir nehmen an, daß Sie sich gleich, so schnell wie möglich, ins Getümmel stürzen wollen. Deshalb stellen wir Ihnen hier eine schnelle Routine für die Konfiguration des Joysticks vor.

Schnelle und Einfache Joystick-Konfiguration

1. Starten Sie Ihren Computer bis zum Windows-95-Bildschirm.
2. Klicken Sie auf »**Start**«.
3. Jetzt Einstellungen markieren und auf »**Systemsteuerung**« klicken.
4. Doppelklicken Sie auf »**Joystick**«.
5. Wenn Ihr Joystick mit dem Computer verbunden und die mitgelieferte Software installiert ist, erscheint der Name des Gerätes auf der Liste und ist markiert..
6. Klicken Sie jetzt auf »**Eigenschaften**«. Sollten Sie ein Eingabegerät mit Fußpedalen, zur Kontrolle des Ruders, besitzen, dann klicken Sie auf das Feld in der Nähe dieser Option. Andernfalls lassen Sie dieses Feld leer.
7. Wählen Sie »**Testen**«. Die Grenzen der Joystick-Bewegungen entlang der vertikalen und horizontalen Achse sind mit einem Viereck dargestellt. Der Joystick selbst wird durch ein Kreuz dargestellt. Bewegen Sie jetzt den Joystick in alle Richtungen, um ihn zu testen..
8. Wenn es notwendig sein sollte, den Joystick zu kalibrieren, dann wählen Sie »**Einstellungen**« dann »**Kalibrieren**« und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sind Sie mit den Joystickbewegungen zufrieden, dann klicken Sie auf »**Beenden**«, um die Einstellungen zu sichern.

Anmerkung: Jedesmal wenn Sie eine Warbirds-Mission starten, müssen Sie mit der Taste F12 den Joystick zentrieren, um die präzise Kontrolle sicherzustellen.

Erweiterte Joystick-Konfiguration

Für die meisten Spieler reicht die einfache Windows-95-Joystickkonfiguration aus. Ihr Flugzeug fliegt dorthin, wo Sie wollen, es steigt oder sinkt. Manche Spieler jedoch, besonders diejenigen, die schon einige Zeit mit Warbirds verbracht haben, wollen das maximale aus ihrem Joystick herausholen. Damit wollen diese einen taktischen Vorteil gewinnen.

Um mit dem Joystick zu experimentieren, klicken Sie im Kontroll-Tower auf »Setup«. Auf der Seite 44 erhalten Sie im Kapitel »Einrichten Ihres Joysticks« weitere Informationen.

Die Grundlagen von Fliegen und Kämpfen

Im Kontroll-Tower

Egal ob Sie online, offline oder »Auge-in-Auge« fliegen, als erstes müssen Sie zum Kontroll-Tower gehen. Dort befindet sich der Eröffnungsbildschirm einer jeden Mission. Beachten Sie die Buttons oben links: Mit diesen Tasten können Sie wählen, welche Art von Mission und welches Flugzeug Sie fliegen wollen.

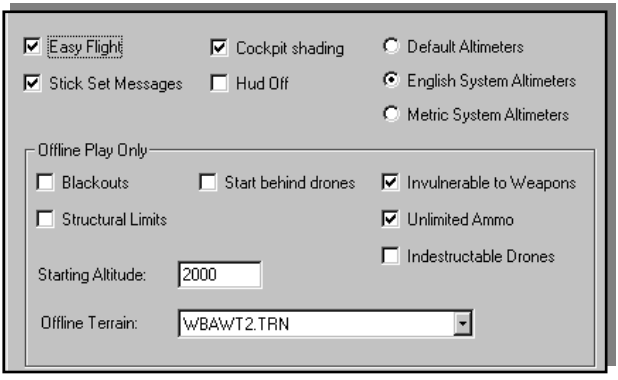
Kontroll-Tower

Setup-Bildschirm

Klicken Sie auf »**Setup**«, um zum Options-Bildschirm zu gelangen.

Fliegen: Klicken Sie auf **»Fliegen**«. Eine Optionsliste wird angezeigt. Wenn Sie die Option »Einfach Fliegen« ankreuzen, dann läßt sich Ihr Flugzeug leichter fliegen und vereinfacht die – oftmals lästigen - Unterschiede zwischen den verschiedenen Flugzeugen.

Die Option »**Blackouts**« lassen Sie zum jetzigen Zeitpunkt ungenützt. Sollten Sie später bereit sein, realistischer zu fliegen, dann können Sie diese Option anwählen. Dann kann es passieren, daß Sie in bestimmten Situationen ohnmächtig



Menüauswahl »Fliegen«

werden (Blackout und Redout), falls Sie Ihr Flugzeug so hart manövrieren, daß die G-Kräfte die Blutzufuhr in Ihr Gehirn behindern. Während eines »Dogfights« kann dies sehr gefährlich sein. Bei Offline-Spielen ist es allein Ihre Entscheidung, ob Sie diese Option benutzen oder nicht.

Die Option »**Nach Dronen starten**« (The Start Behind Drones) ist nur offline verfügbar. Sie beginnen die Mission hinter einer Gruppe von Zielen, die Sie dann sehr leicht abschießen können. Sie müssen, mit anderen Worten, nicht starten, sondern befinden sich sofort in der Luft. Da die richtige Ausführung von Starts aber sehr wichtig ist, sollten Sie diese Option nicht nutzen.

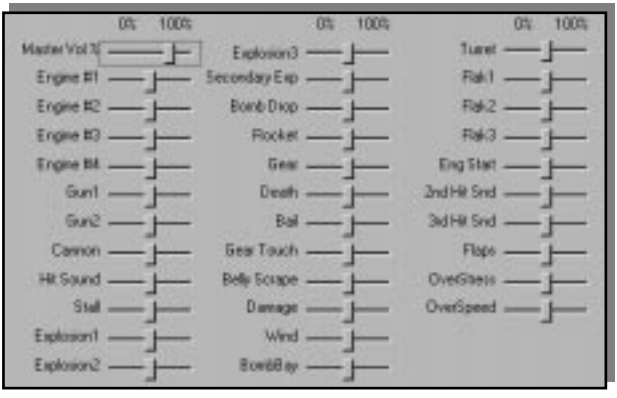
Benutzen Sie **nicht** die Option »**Kanzel schattiert**« (Cockpit Shading). Ansonsten wird das Cockpit im Falle von Blackouts und Redouts verdunkelt. Wenn Sie einen langsamen Computer oder eine ältere Grafikkarte besitzen, dann könnte das Auswirkung auf die Animation haben.

Mit der »**Start-Höhe**« (Starting Altitude) haben Sie die Möglichkeit die Mission in einer mittleren Höhe zu beginnen. Allerdings ist diese Funktion nur im Offline-Spiel verfügbar. Da wir jedoch Starts üben wollen, geben Sie eine »0« (Null) in das dafür vorgesehene Feld ein, um die Mission am Boden zu beginnen.

Die Standardeinstellung in der Option »**Offline Terrain**« lassen Sie unverändert.

Sound: Klicken Sie auf »Sound«, um die Lautstärke für alle Soundeffekte des Spieles einzustellen –das ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie einen Säugling in der Nähe Ihres Computers haben.

Auge-in-Auge: Mit »Auge-in-Auge« (Head-to-Head) können Sie die Duelle mit bestimmten Gegnern einrichten. Sie haben die Auswahl zwischen Online, LAN oder Modemverbindung. Lesen Sie auch auf der Seite 19 im Kapitel »Auge-in-Auge-Duelle« weitere Details.



Sound-Bildschirm

Farben: Hier können Sie Helligkeit und Kontrast der Farben justieren, welche die verschiedenen Länder im Spiel repräsentieren. Sie sollten die Standard-Einstellungen nicht verändern, außer Sie haben Probleme mit Ihrem Monitor.

Farben-Bildschirm

Schließen: Hiermit kehren Sie zum Kontroll-Tower zurück.

Bildschirm: Wählen

Im Kontroll-Tower können Sie auf »**Wählen**« klicken. Dann öffnet sich, im Offline-Modus, das Auswahl-Menü, in denen verschiedene Übungsmissionen zur Auswahl bereit stehen (siehe »Missionen« auf der Seite 24). In diesem Menü befinden sich sechs Buttons. »Punktestand« (Score), »Schütze« (Gunner) und »Pilot« werden für Kampf-Missionen verwendet (siehe »Szenarien« auf der Seite 33).

Klicken Sie auf »**Flugzeug**« (Plane), um in das Flugzeug-Menü zu gelangen.

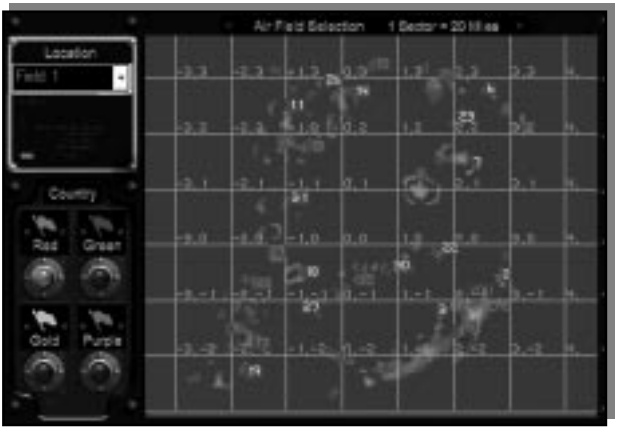
Flugzeug-Menü

Flugzeug-Beschreibungen: Auf der linken Seite des Menüs befindet sich eine Liste von Flugzeugen, mit denen man fliegen kann. Scrollen Sie durch die Liste, um alle verfügbaren Flugzeuge zu sehen und deren Beschreibungen anzuschauen. Manche Flugzeuge sind einfacher zu fliegen als andere. Wählen Sie die British Spitfire. Dieses Flugzeug ist für Anfänger ideal, weil es fast alle Fehler verzeiht.

Konvergenz: Der Standardwert der Konvergenz beträgt 300 Yards. Das heißt, daß die Schüsse aus Ihren Geschützen und Kanonen bei 300 Yards zusammentreffen. Obwohl die aktuelle Reichweite von typischen Flugzeug-Geschützen bei 1.000 Yards liegt, ist es doch sehr unwahrscheinlich, daß Sie ein kleines, einzelnes Ziel in dieser Entfernung treffen (Außer Sie besitzen unwahrscheinliches Glück). Die realistische Entfernung bei Kämpfen zwischen zwei Gegnern liegt bei 150 und 500 Yards. Einige Spieler bevorzugen größere Reichweiten, besonders wenn diese Schwierigkeiten haben, näher zu ihren Zielen zu gelangen.

Treibstoff: Mit einem Klick auf das »F« in der Tankanzeige, tanken Sie den Treibstofftank Ihres Flugzeuges voll. Sie können auch die gewünschte Lademenge in das entsprechende Feld eintragen. Es ist selten notwendig den Treibstofftank voll zu beladen. Normalerweise reichen 35 bis 40 Prozent vollkommen aus. Mit vollen Tanks läßt sich ein Flugzeug schwerer beherrschen.

Waffen-Ladung: Sie können mit verschiedenen Schaltern bestimmen, wie viele Bomben und Raketen Sie in Ihr Flugzeug laden. Da das Flugzeug ohne dem Gewicht von Bomben unter den Tragflächen leichter zu manövrieren ist, sollten Sie zu diesem Zeitpunkt »keine Beladung« (No Load Out) wählen.



Flugplatz-Bildschirm

Mit einem Klick auf »**Flugplatz**« gelangen Sie zum Bildschirm Flugplatz. Jetzt erscheint eine Karte eines fiktiven Kontinents, über dem die Kämpfe in Warbirds ausgetragen werden.

Standorte: In der Standortliste sind alle Flugplätze aufgelistet, von denen Sie starten können. Es macht in einer Trainings-Mission keinen Unterschied, von welchem Flugplatz Sie beginnen. Lassen Sie deshalb einfach den Standardwert stehen.

Land: Es gibt vier Länder, für die man kämpfen kann. Jedes Land besitzt seine eigene Farbe. Nach einer gewissen Spielzeit werden Sie eines bevorzugen wollen. Bis zu diesem Zeitpunkt suchen Sie sich einfach irgendeines aus.

Karte: In der Karte existiert ein Indikator, der besagt, wo Sie sich gerade befinden. Dieser Indikator bewegt sich entsprechend Ihrer Flugplatz-Auswahl. Sie können mit einem Klick auf dieser Karte den nächstgelegenen Flugplatz aussuchen.

Sollten Sie Schwierigkeiten haben, sich an die Farbe zu erinnern, die Sie gewählt haben, dann blicken Sie durch Ihre Schützensicht. Dort erkennen Sie die Farbe Ihres Landes.

Nachdem Sie nun ein Flugzeug und einen Flugplatz, von dem Sie starten wollen, ausgesucht haben, schließen Sie das Auswahl-Menü und kehren zum Kontroll-Tower zurück.

Hilfe

Sie erhalten die komplette Online-Hilfe für Warbirds, wenn Sie auf »Hilfe« klicken. Hier finden Sie die Lösung, immer wenn Sie während des Spieles Hilfe benötigen. Für die meisten Spieler ist die Tabelle der Tastatur-Steuerungen (siehe »Tastatur-Steuerungen« auf der Seite 50 oder die Tastatur-Referenzkarte, die sich in der Schachtel befindet) die beste Hilfe.

Starten

Ist alles ok? Dann können wir ja starten!

Um zu starten:

1. Klicken Sie im Kontroll-Tower auf »**Fliegen**«.
2. Jetzt befinden Sie sich im Cockpit des Flugzeuges, am Ende der Rollbahn. Obwohl alle Flugzeuge in dem Spiel ein Cockpit enthalten, das dem echten nachgebildet ist, besitzen alle die gleichen grundlegenden Instrumente:
   - Ein RPM (»Rounds per Minute« – Drehzahlmesser) -Meßgerät zeigt die Leistung des Triebwerkes an.
   - Ein Kompaß.
   - Ein Höhenmesser.
   - Ein Gerät, welches die verbleibende Munition anzeigt.
   - Ein Autopilot-Anzeigegerät.
3. Mit »**F12**« zentrieren Sie den Joystick.
4. Die Triebwerke starten Sie mit »**E**«.
5. Mit der Taste »´« regeln Sie den Schub auf 25%. Damit haben Sie genug Energie, um zu rollen (wenn Sie eine bessere Verbindung zur Rollbahn haben wollen) und verlieren nicht die Kontrolle über das Flugzeug.
6. Wenn das Flugzeug nach irgendeiner Seite ausbricht (giert), drücken Sie die Tasten »**A**« (nach links steuern), »**S**« (zentrieren) oder »**D**« (nach rechts) steuern. Benutzen Sie diese Tasten vorsichtig, ansonsten kann es Ihnen passieren, daß Sie sich hilflos im Gras drehen; sanfte Korrekturen sind völlig ausreichend. Das Gieren wird vom Drehmoment des Triebwerkes verursacht, und das ist im leichten Modus nicht aktiv.
7. Wenn Sie sich ausgerichtet haben und bereit zum Start sind, dann erhöhen Sie die Triebwerks-Leistung bis Vollschub, in dem Sie die Taste »´« drücken, bis sich die RPM-Anzeige im roten Bereich befindet oder bis Sie die Taste »**0**« (Null) drücken. Das ist ein Shortcut für Vollschub. Das Flugzeug rollt entlang der Rollbahn und erhöht die Geschwindigkeit. Bei einem Tempo von 130 mph (Meilen pro Stunde) oder schneller, ziehen Sie den Joystick zurück; das Flugzeug sollte starten.
8. Das Fahrwerk wird mit der Taste »**G**« eingefahren – Sollten Sie das vergessen, wird Ihr Flugzeug mit der Grazie und der Manöverfähigkeit eines Kuhstalles fliegen. Bei zu schnellen Geschwindigkeiten kann es auch zerstört werden.

Angreifen

1. Jetzt wird es Zeit sich ein Ziel zu suchen. Bei Online-Spielen müssen Sie dazu oft die Karte zu Rate ziehen, um Aktivitäten zu orten. Stellen Sie Ihr Flugzeug auf »**Autopilot**«, in dem Sie die Taste »**X**« der Tastatur drücken. Jetzt fliegt das Flugzeug solange gerade auf der Höhe, bis die Taste »X« wieder gedrückt wird und Sie wieder die Kontrolle übernehmen. Mit »**F1**« öffnen Sie die **Karte**. Durch die Aktivierung des Autopiloten, bevor Sie die Karte betrachten, verhindern Sie, daß keine plötzlichen Änderungen der Richtung auftreten, oder sich die Nase in den Boden rammt.
2. Wenn Sie ein Ziel auf der Karte ausmachen, merken Sie sich die Richtung und die Entfernung und drücken nochmals »**F1**«, um zurück zum Cockpit zu gelangen. Verändern Sie nun den Kurs, um das Ziel abzufangen. Im Offline-Spiel befinden sich keine Ziele auf der Karte.
3. Sobald ein Ziel in Sichtweite kommt, erscheint ein »**Rufzeichen**« oder der Flugzeugtyp. Die Zahl unterhalb dieses Labels teilt Ihnen die Entfernung im Maßstab 100 Yards mit. Wenn Sie Ihre Geschütze auf eine Konvergenz von 500 Yard eingestellt haben, sollten Sie sich soweit annähern. Vergessen Sie nicht ein wenig vor dem Flugzeug zu zielen, so daß Ihre Salven das Flugzeug treffen, wenn es sich an diesem Ort befindet. Wenn Sie direkt auf das Ziel feuern, verpuffen Ihre Geschosse, ohne Wirkung, hinter dem Ziel, außer Sie befinden sich in unmittelbarer Nähe.
4. Wenn sich das Ziel bei 500 Yards befindet, zielen Sie ein wenig vor das Ziel und drücken den Trigger (Feuerknopf) an Ihrem Joystick. Beobachten Sie wie die Spuren Ihrer Schüsse zusammenlaufen. Das Ziel blitzt auf. Ein Treffer! Gut, nicht?

Landen

Nachdem Sie eine Weile hin und hergeflogen sind, dabei Flugzeuge abgeschossen haben und Sie nun keine Munition oder keinen Treibstoff mehr haben, dann ist es Zeit nach hause zurückzukehren. Im Offline-Modes können Sie, wenn Sie kein Lust haben, eine realistische Landung auszuführen, einfach auf »**Flugzeug verlassen**« (Exit Plane) unten rechts am Bildschirm drücken, und Sie befinden sich wieder im Kontroll-Tower. Im Online-Modus funktioniert das nur, wenn Sie sich am Boden befinden.

So führen Sie eine realistische Landung aus:

1. Führen Sie einen guten Anflug aus. Das heißt, finden Sie Ihren Flugplatz und richten Ihr Flugzeug mit der Landebahn aus, während Sie sich in drei bis fünf

Meilen Entfernung befinden. Ihre Höhe sollte zwischen 1.000 und 1.500 Fuß betragen.

2. Drosseln Sie den Schub, bis Ihre Geschwindigkeit ungefähr 120 mph beträgt; mehr wäre für eine sichere Landung zuviel und Sie könnten einen Strömungsabriss verursachen und vom Himmel fallen, bevor Sie die Rollbahn erreicht haben.
3. Mit »**G**« fahren Sie das Fahrwerk aus.
4. Die Klappen senken Sie mit »**Q**«. (Bei Manchen Flugzeugen müssen Sie das »Q« mehrmals drücken, damit die Klappen vollständig nach unten gerichtet sind.)
5. Erreichen Sie die Rollbahn mit einem flachen Sinkflug, benutzen Sie die Schubkontrolle (»**ß**« und »´«), um die Geschwindigkeit zu regulieren und die Neigungstrimmung (»**K**« und »**I**«), um die Sinkrate zu kontrollieren. Im Idealfall befinden Sie sich am Anfang der Landebahn in einer Höhe von 75 Fuß mit einer Geschwindigkeit unter 100 mph.
6. Kurz vor dem Auftreffen auf der Landebahn ziehen Sie den Joystick sanft nach hinten und heben dabei die Nase ein wenig, damit Sie den Horizont unter Ihrer Schützensicht sehen können.
7. Sobald die Reifen die Rollbahn berühren, drücken Sie die **Leertaste**, um die Radbremsen zu aktivieren. Wenn das Flugzeug vollständig stillsteht, können Sie mit »**Flugzeug verlassen**« zum Kontroll-Tower zurückkehren.

Einstellungen des Autopiloten

Autotrim- Modus: Mit »**X**« schalten Sie den Autopiloten ein. Das Flugzeug fliegt solange gerade auf der aktuellen Höhe, bis die Taste »X« nochmals gedrückt wird und Sie wieder die Kontrolle übernehmen.

Geschwindigkeits-Modus: Mit »**Shift + X**« wird das Geschwindigkeits-Feld angezeigt. Jetzt können Sie die gewünschte Geschwindigkeit eingeben. Abhängig von den Einstellungen des Schubreglers wird Ihr Flugzeug steigen oder sinken. Wenn Sie ein wenig herumexperimentieren, können Sie die gewünschte Steigrate herausfinden. Die meisten Flugzeuge in Warbirds erreichen bei einer Geschwindigkeit zwischen 140 und 180 mph eine optimale Steigrate.

Winkel-Modus: Mit »**STRG + X**« sagen Sie dem Autopiloten den aktuellen Steig- oder Sinkwinkel beizubehalten. Seien Sie vorsichtig, wenn sich Ihr Flugzeug gerade im Sinkflug befinden sollte, es könnte sonst abstürzen.

Ansichten

Da die feindlichen Flugzeuge oft die unangenehme Eigenschaft haben aus der Sonne aufzutauchen, sich direkt hinter Ihr Flugzeug (»Sechs Uhr«) zu setzen und plötzlich von irgendwo her zu kommen, ist es eine gute Idee regelmäßig in alle Richtungen zu schauen. Das können Sie mit den Ansichts-Tasten machen.

Drücken Sie die Tasten »**4**« und »**6**« auf der numerischen Tastatur um nach links oder rechts zu schauen. Mit der »**2**« schauen Sie hinter sich und mit der »**5**« direkt nach oben. Kombinationen dieser Tasten und mit den Tasten »**7**«, »**9**«, »**1**« und »**3**« erhalten Sie eine Sicht im 45-Grad-Bereich. Mit den Tasten »**4**« und »**2**« blicken Sie zum Beispiel direkt hinter Ihre linke Schulter. Versuchen Sie verschiedene Kombinationen, um sich mit der gesamten Umgebung vertraut zu machen. Die Intuition entscheidet oftmals über Sieg und Niederlage.

Anmerkung: Wenn Sie einen Joystick mit einem »Hat-Switch« (Daumen-Schalter) besitzen, können Sie diesen auf die verschiedenen Sichten einstellen.

Online Fliegen

Wenn Sie einige computergesteuerte Flugzeuge (Offline-Ziele) angeschossen haben und sich mit Starten und Landen vertraut gemacht haben, dann sind Sie bereit bei realen Kämpfen mitzumachen.

Jetzt können Sie, wenn Sie es noch nicht gemacht haben, einen iMOL-Account erstellen (siehe »Einen iMOL-Account erzeugen« auf der Seite 6

1. Starten Sie Warbirds.
2. Klicken Sie auf »**Online gehen**«.
3. Tippen Sie Ihr **Login ID** ein und das **Paßwort** und klicken dann auf »**Okay**«.

4. Scrollen Sie durch die Schauplatz-Liste. In der ersten Liste befinden sich die Echtzeitkämpfe. Wählen Sie eines aus und klicken auf »**Beitreten**«.
5. Wenn Sie das erste Mal online spielen, werden Sie aufgefordert ein »**Rufzeichen**« einzugeben. Damit werden Sie während des Spieles identifiziert.
6. Aus dem Kontroll-Tower können Sie nun ein Flugzeug, ein Land und einen Flugplatz (siehe »Die Grundlagen vom Fliegen und Kämpfen« auf der Seite 9) auswählen.
7. Sobald Sie sich in der Luft befinden (vorausgesetzt es befindet sich nicht direkt über Ihnen ein Dogfight), schalten Sie den Autopiloten ein und drücken »**F1**« um die Karte anzuschauen. Auf dieser Karte befinden sich zwei Pfeile: Der rote zeigt in die Richtung der nächstgelegenen feindlichen Flugzeuge, und der weiße Pfeile deutet in die Richtung, in der man sich mit befreundeten Flugzeugen zusammenschließen kann. Da diese Pfeile keine einzelnen Flugzeuge anzeigen, müssen Sie, wenn Sie ihnen in das Kampfgebiet folgen, den Himmel wie ein echter Pilot nach Freund und Feind absuchen.

Nicht vergessen: Jedes Flugzeug besitzt ein Identifizierungslabel und eine Zahl, welches die Entfernung zu diesem Flugzeug anzeigt.

8. Sofort wenn Sie sich in das Kampfgetümmel gestürzt haben, empfangen Sie Funknachrichten von alliierten Piloten und Reportmeldungen in Form einer Laufschrift der Aktionen vom Host. Diese Meldungen werden unten am Bildschirm dargestellt. So könnten Sie zum Beispiel die Warnung erhalten, daß sich ein feindliches Flugzeug auf »Sechs Uhr« befindet (sofort Ausweichmanöver starten), oder eine Aufforderung, sich an einem Angriff auf ein feindliches Flugfeld zu beteiligen. Die Funknachrichten können Sie beantworten, in dem Sie unten rechts den Button »**Funk**« anklicken und Ihre Nachricht eingeben. (Siehe »Funk-Prozeduren und Protokolle« auf der Seite 42).
9. Von diesem Zeitpunkt an, liegt es an Ihnen was passiert. Fliegen Sie als Einzelgänger, akzeptieren Missionen oder lehnen sie ab, oder schließen sich selbst an einer Gruppe befreundeter Piloten an und bereiten sich vor, diese aus der Bredouille zu hauen. Mit der Zeit werden Sie bestimmte »Rufzeichen« kennenlernen und zu diesen eine freundschaftliche Beziehung aufbauen. Sie könnten eingeladen werden, bei einem Geschwader mitzumachen oder Mitglied einer Bomber-Crew zu werden. Warbirds ist in jeder Beziehung offen. Sobald Sie begonnen haben zu fliegen, liegt es an Ihnen, wie Sie sich verhalten.

Eine Anmerkung zum »gutem Ton«

Der überwältigende Anteil der Piloten, die Sie kennenlernen, ist freundlich und kooperativ. Sobald Sie sich als »Anfänger« zu erkennen geben, werden Ihnen alle Fehler verziehen. Die Gegner neigen eher dazu ritterlich zu sein, auch wenn diese Sie in Stücke schießen. Allerdings kann es auch vorkommen, daß Sie verspottet werden (alles im guten Geist, Konkurrenz, Spaß). Es gibt jedoch immer Menschen, die Sie wegen Ihrer Niederlage verhöhnen, von ihrer eigenen Tapferkeit prahlen oder beleidigende Äußerungen senden. Der technische Ausdruck für solche Zeitgenossen ist »jerk«, und wenn solche Vorgehensweisen nicht aufhören, wird der Missetäter vom Host ermahnt und die zivilisierteren Piloten meiden ihn.

Auch sollten Sie keine Angst vor feindlichen Piloten haben, die sich als »Freunde« ausgeben und dann als Feinde entpuppen, sich auf Sie stürzen und zu vernichten suchen. In Warbirds ist eine geniale Sicherung gegen solch ein Verhalten eingebaut: Wenn Sie versuchen auf ein alliiertes Flugzeug zu feuern, dann werden die Kugeln auf Sie zurück reflektiert; anders ausgedrückt, sie erschießen sich selbst.

»Auge-in-Auge«

Warbirds unterstützt freie »Auge-in-Auge«-Kämpfe. Sie können sich mit jedem Warbirds-Spieler verbinden, um diesen in Dogfight-Techniken zu unterrichten, oder von diesem zu lernen. Sie können ihn natürlich auch einfach zu einem Duell herausfordern.

»Auge-in-Auge«-Sessions können aus dem Startmenü initiiert werden, wenn man »Auge-in-Auge« anklickt.

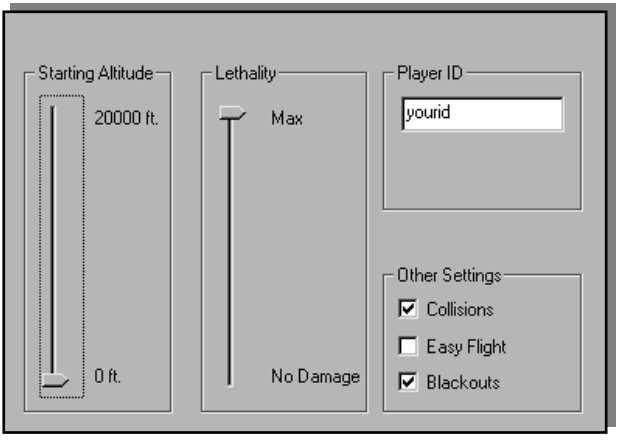
Die Buttons »Neues Host Spiel« (Host New Game) und »Vorhandenem Spiel beitreten« (Join existing game) sind für TCP/IP oder Direkt-Verbindungen, welche Sie schon mit anderen Spielern ausgemacht haben.

TCP/IP: Dazu müssen die entsprechenden Spieler die IP-Adresse des Host-Spielers kennen.

Mit der Direktverbindung können Sie eine Verbindung mit IPX, Modem oder Seriell aufbauen.

IPX: Hier wird über Netzwerk ein Host gesucht und dieser über das Netzwerk verbunden.

Modem: Bei einem Modem-Spiel müssen Sie die Telefonnummer des Host eingeben, um eine Verbindung über das Modem aufzubauen.



Auge-in-Auge-Menü

Direkte Serielle Verbindung: Eine serielle Verbindung benötigt ein serielles Kabel zwischen dem Host und dem Gast-Computer.

Die letzten beiden Optionen, iMol Games Lobby und Direkt Play Lobby, sind zur Zeit nicht in Verwendung.

Das »Auge-in-Auge«-Menü, das vom Bildschirm-Setup erreicht werden kann, erlaubt Ihnen eine bestehende Session zu verändern. Alle Einstellungen werden vom Host-Computer vorgenommen.

Geben Sie, genau wie bei einem Online-Kampf, das »Rufzeichen« ein, mit dem Sie angesprochen werden wollen.

Anmerkung: Die Einstellungen für den einfachen Flug und Blackouts, die hier vorgenommen werden, setzen Sie im Flug-Menü außer Kraft.

Offline-Übungen

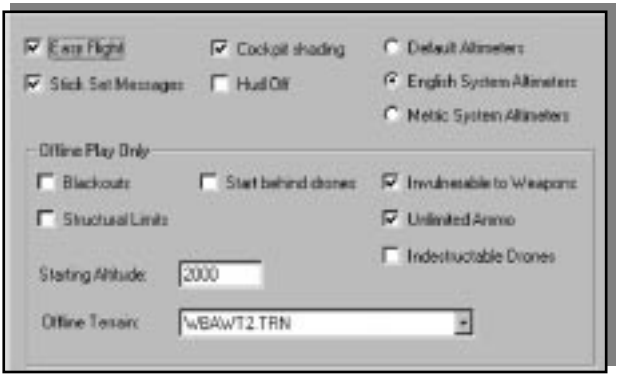
Wenn Sie aus dem Start-Menü »Offline-Übungen« auswählen, dann gelangen Sie zum Spiel-Menü im Kontroll-Tower.

Spiel-Menü

Hier finden Sie fünf einfache Missionen zum üben: Luftangriff, Bomber Hinterhalt, Boden-Angriff, Auf einem Dime (Zehn-Pence-Münze) landen und Offener Schauplatz. Außerdem befindet sich hier die Möglichkeit ein Zeitlimit einzustellen. Wenn Sie eine Mission fliegen wollen, dann suchen Sie sich eine aus, wählen ein Flugzeug aus dem Flugzeug-Menü und einen Flugplatz aus dem Flugplatz-Menü. Danach klicken Sie im Kontroll-Tower auf »**Fliegen**« (siehe »Die Grundlagen vom Fliegen und Kämpfen« auf der Seite 9). Während des Fluges sehen Sie an der oberen rechten Ecke Ihres Schirmes eine Punkte-Anzeige, die Ihnen mitteilt, wie erfolgreich Sie sind. Bei einigen Flugzeugen wird die Punkte-Anzeige vom Design des Cockpits verdeckt. Wenn Sie also diese Anzeige nicht lesen können, dann probieren Sie mal, ob Sie erfolgreich sind, in dem Sie aus verschiedenen Richtungen aus Ihrem Cockpit schauen.

Optionen für das Offline-Spiel

Wählen Sie aus dem Kontroll-Tower »**Setup**« und dann »**Flug**«. Jetzt beachten Sie nur den Abschnitt »**Nur Offline Spiel**«. Sie können in die weißen Feldern neben den Optionen klicken, um diese ein- (Kreuz) oder auszuschalten.



Blackouts: Wenn Sie zuviele Gs erzeugen oder sogar die Schwerkraft teilweise aufheben, weil Sie zu hart manövrieren müssen, dann könnten Sie einen Blackout oder Redout erleiden. Ihr Gehirn wird nicht mehr ausreichend mit Sauerstoff versorgt. Im Online-Spiel müssen Sie sich mit dieser Situation befassen. Wenn Sie dies auch beim Offline-Spiel haben wollen, dann überprüfen Sie diese Option, bevor Sie einen Gegner auf »Sechs Uhr« haben.

Strukturelle Limits: Mit dieser Option besitzt Ihr Flugzeug sämtliche Schwächen und Fehler eines richtigen Flugzeuges im Flug. Wenn Sie zu schnell fliegen oder zu hart manövrieren, könnte Ihr Flugzeug auseinanderbrechen. Machen Sie sich aber nicht zuviel Sorgen, diese Kriegsflugzeuge sind sehr robust gebaut und werden nicht einfach zerbrechen, außer wenn es schlimme Prügel einstecken muß. Dann bemerken Sie ein Ruckeln und einen metallischen Ton, der Ihnen sagt, daß die Grenzen erreicht sind. Beim Online-Spiel ist diese Option immer aktiviert und wenn Sie die strukturellen Limits Ihres Flugzeuges kennenlernen wollen, aktivieren Sie diese Option.

Hinter den »Dronen« starten: Mit dieser Option starten Sie, wenn Sie im Kontroll-Tower auf »Fliegen« klicken, hinter den computergesteuerten Flugzeugen. Das ist sehr nützlich, wenn Sie Ihre Schießkünste ausprobieren wollen und keine Lust haben, ein Flugzeug zu finden und zu jagen, bevor Sie auf dieses schießen können. Wenn es in einer Mission keine Dronen gibt, dann hat diese Option keine Wirkung.

Unverwundbar gegen Waffen: Jetzt kann Ihr Flugzeug nicht mehr vom gegnerischen Feuer abgeschossen werden. Die Kanoniere in der Mission »*Bomber Hinterhalt*« können Sie nicht mehr verletzen. Obwohl Sie mit dieser Option Angriff und Offensive verfeinern können, sollten Sie nicht zuviel Gebrauch davon machen. Im Online-Spiel können Sie diesen wunderbaren Schutz gegen feindliches Feuer gar nicht aktivieren.

Unbegrenzte Munition: Diese Option verhilft Ihnen zu unbegrenzter Munition. Wenn Sie Bomben oder Raketen geladen haben, werden Ihnen diese nie ausgehen. Diese Option ist sehr praktisch beim offensiven Training. Lassen Sie sich aber nicht zu sehr verwöhnen, denn im Online-Spiel steht Ihnen diese Option nicht zur Verfügung. Dort müssen Sie mit der Munition haushalten. Ein Flugzeug ohne Munition kann sich nicht mehr verteidigen.

Unzerstörbare Dronen: Damit erhalten die Dronen im Offline-Spiel die gleiche Unverwundbarkeit, die Sie besitzen. Sie können mit dieser Option Ihre Schießkünste erproben, ohne jedesmal ein neues Ziel jagen zu müssen, wenn Sie erfolgreich gewesen sind und Ihr Gegner abgeschossen ist. Diese Option, kombiniert mit der unbegrenzten Munition, erlaubt Ihnen Ihre Geschütz-Fertigkeiten permanent an einem Ziel auszuprobieren.

Start-Höhe: Rechts neben dieser Option können Sie in dem entsprechenden Feld die gewünschte Start-Höhe in Fuß eintragen. Dort werden Sie dann Ihren Flug beginnen. Wenn Sie beispielsweise 5000 (kein Komma notwendig) eintippen, starten Sie in mittlerer Höhe bei 5.000 Fuß, mit eingeschaltetem Autopilot. Vergessen Sie in der Luft nicht Schub zu geben, ansonsten verlieren Sie sofort an Höhe. Im Online-Spiel starten Sie immer vom ausgewähltem Flugplatz aus.

Offline-Terrain: Blättern Sie durch die Liste und suchen sich das gewünschte Terrain aus, über das Sie fliegen wollen. Beim Online-Spiel wird daraus die Schauplatz-Karte gebildet.

Vergleich Offline-Missionen mit dem Online-Spiel

Mit den Offline-Missionen erlernen Sie die Grundlagen von Warbirds. Doch das aktuelle Online-Spiel ist doch eine andere Welt. Sie können die Bomberformation immer wieder angreifen und so ein Experte im Abschießen der Flugzeuge und Ausweichen der Abwehrfeuer werden. Doch sobald Sie online sind und eine Bomber-Formation sehen, möglicherweise von einer Eskorte aus Kampfflugzeugen begleitet, haben Sie den richtigen Kick von Warbirds noch nicht erlebt, denn die Besatzungen von Bombern und Kampfflugzeugen sind online nicht computergesteuert und fliegen im Kreis oder eine gerade Linie. Jedes Flugzeug in der Luft wird von einer realen Person gesteuert, die das Spiel spielt. Und während es Ihre Aufgabe ist, diese abzuschießen, ist es deren Mission Sie abzuschießen oder Ihren Flugplatz zu bombardieren. Und sie werden es Ihnen sicher nicht leicht machen!

Missionen

Luft-Angriff

In dieser Mission erkennen Sie viele Flugzeuge, die über Ihren Flugplatz kreisen. Alle Flugzeugtypen von Warbirds sind vertreten. Suchen Sie sich ein Ziel aus und greifen es an. Alle Flugzeuge fliegen nur im Kreis, ohne zu manövrieren. Üben Sie das Ausrichten hinter der Ziel-Drone. Sobald Sie das können und Sie die Drone richtig treffen können, probieren Sie das gleiche aus der »sechs Uhr«-Position heraus. Sie sollten den Angriff mit verschiedenen Geschwindigkeiten aus verschiedenen Angriffwinkeln heraus üben.

Benutzen Sie diese Mission um Ihren Sinn für die Situation zu trainieren. Suchen Sie permanent den Himmel ab und erkennen, wo sich die nächsten Dronen befinden. Versuchen Sie zu bestimmen, wo Sie sich in ein paar Sekunden befinden. Wenn sich beim Online-Spiel zu viele Flugzeuge auf einem Haufen befinden, so müssen Sie immer Herr der Lage sein und Freund und Feind auseinanderhalten können. Versteifen Sie sich nicht auf Ihr Ziel, daß kein Feind Sie, ohne das Sie diesen bemerken, abschießen könnte. Die Dronen im Offline-Spiel greifen Sie natürlich nicht an, obwohl es manchmal so aussehen könnte, daß diese durch ihre vorbestimmten Flugpfade auf Sie zukommen würden. Sobald Sie das bemerken, gehen Sie in die Defensive und haben ein Auge auf den Feind hinter sich und eines auf Ihr Ziel. Nachdem Sie den Gegner abgeschüttelt haben, fliegen Sie zum Ziel zurück und greifen es erneut an. Diese Übungen helfen Ihnen später beim Online-Spiel ungemein.

Fliegen Sie entweder über den ganzen Haufen Flugzeuge oder nur über ein einzelnes und versuchen die Richtung und Höhe Ihrer Ziele herauszufinden. Wenn Sie sich einige Momente Zeit nehmen, dieses Wissen zu erhalten, dann verbessern Sie Ihre Chancen auf einen erfolgreichen Angriff. Wenn Sie online ein feindliches Flugzeug angreifen, ohne dessen Richtung oder mögliche Absicht zu kennen, könnten Sie zum Finale einen Nachteil haben. Sollte dieses Flugzeug direkt auf Sie zukommen, wenn Sie angreifen, könnten Sie wahrscheinlich in einer frontalen Konfrontation enden, wo Ihr Ziel sich nähert und auf Sie schießt. Es ist nicht lustig, wenn ein 20-mm-Geschoß direkt durch die Frontscheibe auf Sie zukommt, nicht zu reden von dem Schaden, der angerichtet werden kann. Tote Piloten können nicht prahlen.

Benutzen Sie die Taste »**F12**« auf Ihrer Tastatur, um die Icons über den Dronen ein- oder auszuschalten. Die Einstellungen sind folgende:

- **Standard-Schauplatz**: Die Entfernung in Hundert Yards und das »Rufzeichen« des Piloten wird angezeigt.
- **Flugzeug-Typ**: Entfernung und Flugzeug-Typ wird angezeigt. Bsp.: P51, SPIT, 190.
- **Nur Entfernung**: Nur die Entfernung wird angezeigt.
- **Aus**: Kein Icon wird angezeigt.

Sie sollten die Standardvorgaben für die Icons von Zeit zu Zeit verändern. Versuchen Sie den Flugzeug-Typ visuell zu bestimmen. Schalten Sie die Icons für Entfernung aus, um diese nach Gefühl einzuschätzen. In einigen besonderen Online-Ereignissen geben Ihnen die Icons ein historisches Gefühl für das Spiel.

Anmerkung: Im Online-Modus werden die »Callsigns« der Piloten nicht angezeigt. Die Standard-Einstellungen für die Schauplätze bieten nur die Namen Ihrer Landsmänner und die Flugzeugtypen der feindlichen Flugzeuge an.

Der Schaden an Dronen ist vergleichbar mit dem, der in Online-Spielen passiert. Der wichtigste Unterschied ist der, daß eine Drone versucht, trotz dem Ausfall verschiedener Bestandteile, wie Ruder, Querruder usw., weiter zu fliegen, während ein realer Pilot versucht zu landen, da er ohne diese Teile nicht mehr die komplette Kontrolle über das Flugzeug besitzt. Eine Drone wird explodieren, wenn Sie ein wichtiges Teil, wie die Tragflächen, getroffen haben. Online wird ein Flugzeug normalerweise nicht sofort explodieren, sondern taumelnd und drehend in die Tiefe fallen. Der Pilot wird wohl mit Hilfe des Fallschirmes aussteigen. Sobald eine Drone explodiert, wird sie irgendwo anders wieder auftauchen. Sogar wenn sie nicht mehr erscheint, brauchen Sie keine Angst zu haben, plötzlich ohne Ziel dazustehen, weil sich in der Mission Luftangriff sehr viele Flugzeuge am Himmel befinden. Wenn Sie nicht im Setup »*Unbegrenzte Munition*« eingestellt haben, müssen Sie von Zeit zu Zeit landen, um Ihre Geschütze neu zu beladen. Trotz »unbegrenzter Munition« kann Ihnen der Sprit ausgehen.

Bomber Hinterhalt

Nach dem Beginn dieser Mission erhalten Sie eine Funknachricht, die Sie vor dem Eintreffen von B-17 Bombern warnt. Versuchen Sie diese abzufangen und abzuschießen. Klingt einfach, oder? Anders als in der Mission Luftangriff, schießen die Kanoniere der Bomber zurück.

So wird diese Mission zu einer echten Herausforderung. Die Bomber fliegen gerade auf einer Höhe von 5.000 Fuß. Sie sind deshalb groß, langsam und einfach zu treffen. Aber (in Großbuchstaben) gibt es Kanoniere vorne, hinten, oben, unten, links und rechts (Zehn 0,50 Kaliber Geschütze an jedem Flugzeug), die auf Ihr Flugzeug feuern und dieses in Stücke schießen wollen, wenn Sie nicht aufpassen – natürlich auch wenn Sie aufpassen. Im 2. Weltkrieg war die Standardtaktik zum Angriff auf eine Bomber-Formation der Angriff von vorne. Die Kampfflugzeuge konnten schießen, schnell das Weite suchen und den Kanonieren nur wenige Sekunden Zeit geben, zurückzufeuern.

Falls Sie als Bomberpilot den Formationsflug üben wollen, so wählen Sie »**Gold**« als Ihr Land, denn in dieser Mission sind die Bomber »Gold«. Die Bomberkanoniere schießen nicht auf Landsmänner. Für einen Bomber-Neuling könnte es das Beste sein, hinter den Dronen zu beginnen. Das können Sie in den Setup-Optionen im Flugmenü des Kontroll-Towers einstellen. Auf diese Weise beginnen Sie die Mission ungefähr 1.500 Yards hinter der Formation auf der gleichen Höhe, anstatt zu starten, aufzusteigen und die Formation suchen zu müssen. Damit Sie optimal von den Kanonieren erfaßt werden können, sollten Sie sich innerhalb einer Reichweite von 0 bis 1, das sind nicht mehr als 100 Yards, aufhalten. Diese Distanz macht es angreifenden Kampfflugzeugen schwierig, Sie zu attackieren.

Anmerkung: Wenn Sie offline in der Luft starten, geben Sie mit der Taste »=« Vollschub oder drücken die »0« (Null). Es wird einige Sekunden dauern, bis Ihre Triebwerke auf die Höchstgeschwindigkeit beschleunigen. Anfangs wird sich die Formation ein wenig von Ihnen weg bewegen, aber sobald Sie die Geschwindigkeit erreicht haben, beginnen Sie sich wieder anzunähern. Die Geschwindigkeit der Formation beträgt ungefähr 180 mph. Die Bomber reagieren auf Beschädigungen genau wie die Dronen bei der Mission Luft-Angriff und fliegen solange, bis diese abstürzen. Sie werden erfahren, daß die Bomber schwer zu zerstören sind. Neben den Dogfights haben Bomber in Warbirds bei Online-Spielen noch ein weiteres strategisches Element. Obwohl eine Formation von Bombern sehr schwer zu knacken ist, werden Sie feststellen, daß einzelne Bomber oft eine Mission fliegen, ohne oder mit Jäger-Eskorte. Wie Sie aus der Mission »Bomber Hinterhalt« ersehen, ist das Jagen von Bombern kein Spaziergang.

Offener Schauplatz

Diese Mission ist für Flugübungen und Aufklärungspraxis gedacht. Es passiert nicht sehr viel in diesem Schauplatz, nur eine einzelne Drone kreist um jeden Flugplatz, und es gibt viel Land zu erkunden. Spieler, die schon länger nicht mehr Warbirds gespielt haben, können in diesem Offline-Schauplatz die grundlegenden Flugmanöver wieder auffrischen. Testen Sie hier neue Flugzeuge und neue Flugmanöver. Erlernen Sie die Charakteristiken von vielen verschiedenen Flugzeug-Typen; dieses Wissen kann bei einem Online-Dogfight sehr hilfreich sein.

Wenn Sie zum ersten Mal Warbirds ausprobieren, werden Sie wohl einen bestimmten Typ von Flugzeug zugetan sein. Das ist schön. Allerdings unterliegt online der Haupt-Schauplatz unter einem Pflichtenplan, bekannt als »*Rolling Plane Set – RPS*«. Dieser RPS-Zeitplan kann auf der Web-Seite von iMOL eingesehen werden und simuliert die Entstehung der einzelnen Flugzeuge im 2. Weltkrieg. So eine Pflicht-Tour dauert drei Wochen, beginnt im frühen, mittleren und späten Kriegszeitraum und schließlich zu dem Zeitpunkt, wo alle Flugzeuge verfügbar waren. Im Flugzeug-Menü des Kontroll-Towers können Sie den Zeitpunkt nachlesen, ab wann ein ausgewähltes Flugzeug für die Piloten im 2. Weltkrieg verfügbar war. Diesen Zeitpunkt sollten Sie sich merken, wenn Sie ein bestimmtes Flugzeug bevorzugen. Wenn Sie nur Flugzeuge aus dem späteren Kriegsjahren fliegen, finden Sie natürlich auch Flugzeuge aus den früheren Jahren. Dann können Sie sich in allen Bereichen des RPS wohl fühlen (und auch sterben). Benutzen Sie den offenen Schauplatz, um Ihre Wahl zu testen.

Boden-Angriff

Wenn Sie ein Flugzeug für diese Mission ausgesucht haben, dann wählen Sie Ihre Waffen entsprechend den Zielen, die Sie angreifen wollen. Schwere Bomben für schwere Ziele oder Raketen für leichtere Ziele (Sie können üblicherweise mehr leichte als schwere Bomben transportieren), oder Torpedos für Schiffe. Eine große Bombe hat auch einen großen Wirkungskreis, deshalb kann ein Ziel auch beschädigt werden, wenn Sie es nur wenig verfehlen.

Wenn Sie einen Bomber aussuchen, mit dem Sie fliegen wollen, dann hilft Ihnen die Bomben-Sicht, damit Sie die Bomben abwerfen können. Bei einem Kampfflugzeug mit einer Bomben-Ladung müssen Sie allerdings das Abwerfen der Bomben im Sturzflug üben. Sobald Sie es beherrschen, das Ziel mit explodierenden Waffen zu treffen, versuchen Sie das gleiche während Sie von diesem beschossen werden. Fliegen Sie zu einem nahegelegenen feindlichen Flugplatz (ein Flugfeld mit einer anderen Farbe als der Ihrigen – In Ihrer Schützen-Sicht können Sie Ihre Farbe sehen) und greifen es an. Wenn Sie einen tief-fliegenden Bomber oder einen Jagd-Bomber benutzen, werden Sie eine Menge von gelben oder roten Spuren auf Sie zukommen sehen, wenn Sie angreifen.

Falls Sie sich, wie die B-17, in großen Höhen bewegen, fliegen Sie oberhalb der Reichweite von den meisten Boden-Abwehrstellungen. Luft-Abwehr-Artillerie könnte Sie jedoch erreichen. Glücklicherweise besitzt nicht jeder Flugplatz solche Geschütze, erwarten Sie diese aber über wichtigen Ziele und Flugzeugträgerformationen.

Es kann sehr lustig sein einen Bomben-Teppich (alle Bomben auf einmal abwerfen) zu legen. Versuchen Sie aber auch, Ihre Bomben präzise abzuwerfen. Damit Sie jedes Ziel auf der Basis zerstören, müssen Sie den Platz mehrmals überfliegen. Beim Online-Spiel ist das Bombardieren der erste Schritt, einen feindlichen Flugplatz einzunehmen. Wenn Ihr Land seine Grenzen erweitern möchte und neues Land in Besitz nehmen will, dann braucht es Bomber, welche die meiste schwere Arbeit tun. Bomber greifen an, Kampfflugzeuge sichern den Luftraum, und wenn alle Arbeit gut erledigt wurde, dann hat Ihr Land einen neuen Flugplatz erobert.

Auf einem Dime (Zehn-Pence-Münze) landen

Für Anfänger sind Starts und Landungen sehr schwere Aufgaben. In dieser Mission können Sie beide Prozeduren üben. Auf der iMOL-Web-Seite, in der Flug-Akademie, finden Sie technische Start- und Landetips. Sie müssen in dieser Mission starten und auf 200 Fuß steigen, dann die Funknachricht abwarten, die Ihnen den Auftrag gibt wieder zu landen.

Bei diesem Manöver erhalten Sie Punkte auf Ausführung und Geschicklichkeit. Vielleicht haben Sie schon diesen Satz gehört: »Jede Landung, nach der Sie noch gehen können, ist eine gute Landung«. Nun, in dieser von Männern dominierten Armee ist das nicht ganz richtig. Die Mechaniker sind nicht gerade erbaut davon,

ein Flugzeug zu reparieren, das irgendwie vom Himmel gekommen ist. Die Hänseleien, die Sie in der Wartungshalle erwarten, sind nicht gerade erbaulich, deshalb versuchen Sie zu landen ohne Ihr Triebwerk zu ruinieren, das Fahrgestell zu zerstören oder eine Tragfläche abzubrechen – Ihre Pflichtübungen werden um so leichter sein.

Früher oder später werden Sie aber doch lernen müssen, eine Notlandung hinzulegen. Bei Online-Spielen ist es an der Tagesordnung, daß Ihr Fahrwerk oder Ihr Triebwerk vom feindlichen Feuer beschädigt ist. Benutzen Sie diese Offline-Mission um die Kunst der todesmutigen Bauchlandungen, mit nicht ausgefahrenem Fahrwerk, zu erlernen. Steigen Sie in irgendeine Höhe und schalten mit der Taste »**E**« das Triebwerk ab. Widerstehen Sie dem Verlangen es wieder einzuschalten und versuchen das Flugzeug wieder runter zur Landebahn zu bekommen. Kontrollieren Sie die Geschwindigkeit durch die Höhe und durch gutes Manövrieren und machen Sie eine sichere Landung.

Als nächstes starten Sie und drehen zum landen um, wie sonst auch. Aber dieses Mal fahren Sie das Fahrwerk nicht aus. Richtig ausgeführt, wird Ihr Flugzeug, mit minimalen Beschädigungen und ohne zu explodieren, auf seinem Bauch schlittern. Als nächste Schwierigkeit versuchen Sie mit ausgefahrenem Fahrwerk, aber ohne Triebwerk zu landen. Lachen Sie nicht über diese Ideen. Manchmal müssen Sie das im Online-Spiel machen, außer Sie wollen ein Feigling sein und einfach aussteigen. Wenn Sie nun sagen, Ihr Mechaniker wird Ihnen das Leben schwer machen, wenn Sie ihm ein beschädigtes Flugzeug bringen. Denken Sie nur an Ihren Vorgesetzten, wenn Sie gar kein Flugzeug mehr zurückbringen!

Versuchen Sie also irgendwo notzulanden und nicht die gepflasterte Rollbahn zu benutzen. Erlernen Sie auf welchem Terrain, inklusive Wasser, man einfach landen kann. Sie wissen nie, wann Sie gezwungen sind, eine Landung, weit weg von der eignen Basis auszuführen. Glücklicherweise ist dies hier nur ein Spiel und niemand wird von feindlichen Truppen gefangengenommen – auch getötete Piloten können von neuem starten. Die virtuelle Realität ist nun mal so.

Zeitlimitierte Spiele

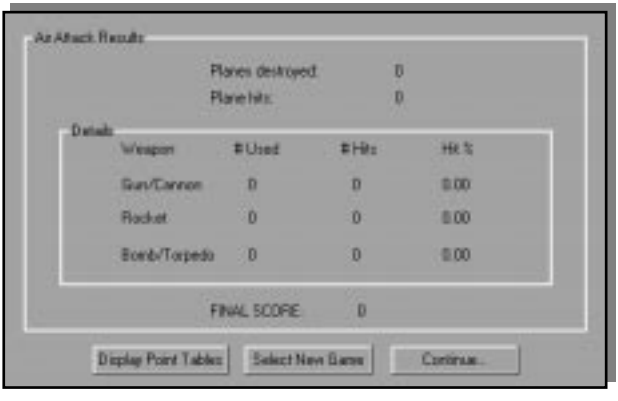
Im Spiel-Menü können Sie ein Zeitlimit für Ihre Missionen setzen. Klicken Sie auf das weiße Feld neben dem Text »Zeit-Spiel« und wählen eine Zeitvorgabe zwischen 1 und 60 Minuten. Sie können dazu entweder den Laufbalken benutzen oder die Zeit direkt in das Feld eingeben. Unter dem Punktestand in der oberen rechten Ecke des Schirms befindet sich der Countdown der Mission in Minuten:Sekunden. Wenn nur noch 10 Sekunden von der Zeit übrig sind, dann erscheint in Ihrer Schützen-Sicht ein Warnmitteilung. Versuchen Sie beim »Luft-Angriff« herauszufinden,

wieviele Dronen Sie in zwei Minuten abschießen können. Sobald Sie so gut sind, daß Sie eine Bomber-Formation im »Bomber-Hinterhalt« abschießen können, versuchen Sie das gleiche innerhalb von fünf Minuten. Wenn Sie eine 500-Pfund-Bombe auf jedes Ziel eines wichtigen Flugplatzes abwerfen können, machen Sie das gleiche in einem 10-Minuten-Limit. Benutzen Sie den Timer um festzustellen, wie lange Sie brauchen, um von Ihrem Flugplatz zu starten und zum nächsten zu gelangen.

Wenn Sie die Missionen mit einem Zeitlimit gut erfüllen können, werden Sie in den Online-Spielen sehr erfolgreich sein. Sollten Sie online ein einzelnes Flugzeug sehen, reif für einen Angriff, müssen Sie das sehr schnell schaffen, denn Sie wissen nicht, wie lange es dauert, bis dessen Freunde zu Hilfe kommen. Finden Sie ein feindliches Flugzeug, ohne Flugzeuge in der Nähe, können Sie sicher sein, daß wenn Sie anfangen dieses zu bombardieren, jemand davon erfährt und feindliche Flugzeuge auftauchen werden. Sie müssen fähig sein, ein Flugzeug zu finden, es zu treffen und wieder zu verschwinden. Und das alles in wenigen Minuten.

Nachbesprechung einer Mission

Sowie Sie eine Mission beendet haben, entweder durch Verlassen Ihres Flugzeuges, durch einen Crash oder weil das Zeitlimit überschritten war, werden Sie zurück zum Kontroll-Tower geführt, wo Sie Ihren Punktestand für Diese Mission sehen können. Sie erhalten Möglichkeit diese Mission fortzuführen, Missionen zu verändern oder in die Punktetabelle zu schauen. Wenn Sie sich entschließen, nochmals die gleiche Mission zu fliegen, klicken Sie auf »Fortsetzen« und dann im Kontroll-Tower auf »Fliegen«. Sie werden zurück zur Mission gebracht und machen dort weiter, wo Sie aufgehört hatten. Wenn Sie eine andere Mission fliegen wollen, dann



Punkten: Details

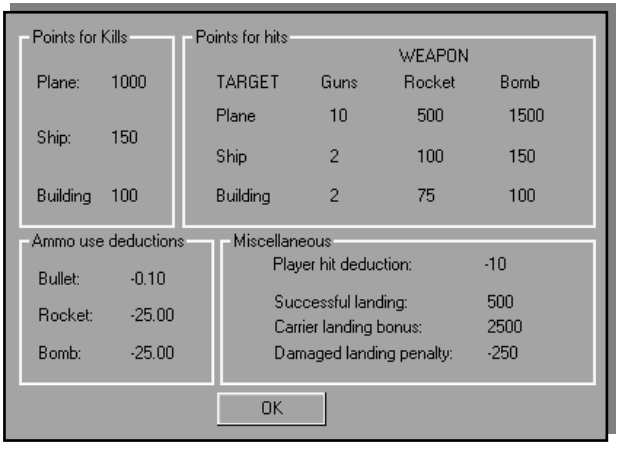
klicken Sie auf »**Neues Spiel wählen**« und wählen das gewünschte Spiel aus dem Spiele-Menü aus. Die Punktetabelle können Sie mit einem Klick auf »**Punkte-Tabelle anschauen**« erreichen.

Punkten

Im Punkte-Feld, daß sich in der oberen rechten Ecke Ihres Bildschirmes befindet, erkennen Sie die Anzahl der Ziele, die Sie zerstört haben, die Anzahl der Treffer und die Gesamtpunktzahl. Wenn Sie mit einem Zeitlimit fliegen, dann steht die verbleibende Zeit unterhalb dieses Feldes. Sie erhalten für das Treffen eines Zieles, jedoch beeinflußt die Waffe, mit der Sie treffen über die Menge an Punkten. So erhalten Sie zum Beispiel 10 Punkte für das Treffen eines Flugzeuges mit Ihrer Kanone, da dies nicht sehr schwer ist (sobald Sie es irgendwie geübt haben). Wenn Sie aber das Flugzeug mit einer Bombe treffen (was sehr unwahrscheinlich ist), erhalten Sie 1.500 Punkte.

10 Punkte bekommen Sie für den Treffer eines Bodenzieles mit der Kanone und nur 100 Punkte wenn Sie dieses mit einer Bombe treffen.

Für das Zerstören eines Zieles erhalten Sie folgende Punkte: 1.000 für ein Flugzeug, 150 für ein Schiff, 100 für ein Gebäude. Diese Punkte werden zu den Trefferpunkten addiert. So bekommen Sie 1.100 Punkte, wenn Sie ein Flugzeug 10 Mal mit Ihrer Kanone treffen, bis es zerstört ist (10 Punkte mal 10 Treffer = 100 Punkte + 1.000 für die Zerstörung) = 1.100 Punkte). Allerdings werden Sie nie genau 1.100 Punkte erreichen können, da jede Munitionssalve von Ihrem Punktestand abgezogen wird: - 0,1 pro Kugel, - 25 pro Rakete und – 25 pro Bombe. Wenn Sie also 20 Salven abfeuern um die 10 Treffer zu landen (im Offline-Modus eine gute Trefferausbeute), dann werden Ihnen 2 Punkte abgezogen und Sie erreichen einen Gesamtstand von



Points for Kills

Plane:	1000
Ship:	150
Building	100

Points for hits

	WEAPON		
TARGET	Guns	Rocket	Bomb
Plane	10	500	1500
Ship	2	100	150
Building	2	75	100

Ammo use deductions

Bullet:	-0.10
Rocket:	-25.00
Bomb:	-25.00

Miscellaneous

Player hit deduction:	-10
Successful landing:	500
Carrier landing bonus:	2500
Damaged landing penalty:	-250

OK

Punkte Tabelle

1.098 Punkte. Zum Glück berechnet der Computer alle Zahlen, aber wir haben uns gedacht, daß Sie vielleicht wissen wollen, wie es funktioniert.

Weitere 10 Punkte werden Ihnen jedesmal abgezogen, wenn Sie vom feindlichen Feuer getroffen werden. Passen Sie also auf, und lassen Sie sich nicht vom Abwehrfeuer und den Bomber-Kanonieren treffen. 500 Punkte erhalten Sie, wenn Sie erfolgreich gelandet sind (2.500 auf einem Flugzeugträger). Sollte Ihr Flugzeug beim Landen beschädigt werden, ziehen wir 250 Punkte wieder ab. Erinnern Sie sich an die Mechaniker? Entsprechend der Schwierigkeit beim Zerstören von Bombern, sind die Abzüge in der Mission »Bomber Hinterhalt« stark reduziert.

Im Nachbesprechungs-Bildschirm vom »Offenen Schauplatz« und dem »Boden-Angriff« kann es vorkommen, daß die Prozentzahlen für Bomben und Flugkörper 100 Prozent erreichen, obwohl Sie nicht alle Ziele getroffen haben. Das liegt daran, da es möglich (und üblich ist), mit einer einzelnen Waffe mehrere Ziele zu treffen. Damit wird der Prozentsatz erhöht (allerdings kann er nie 100 Prozent überschreiten).

Fortgeschrittenes Spiel

Szenarien

Obwohl zufällige Dogfights und Auge-um-Auge-Duelle sicherlich viel Spaß bringen (weil sie zeitunabhänig sind), kommt früher oder später der Zeitpunkt, wo man an einem richtigen Szenario teilnehmen will.

Ein Szenario besteht aus einer Serie miteinander verbundener Kämpfe in einer gewissen Anzahl von Tagen. Alle Piloten eines Landes kämpfen zusammen gegen die der feindlichen Länder. Szenarien können im voraus ausgemacht werden (eine Seite fordert die andere heraus, ähnlich einem altmodischem Duell), oder Sie können einem bestehenden beitreten und dabei Ihr Lieblings-Land unterstützen.

Bedingungen für den Sieg und die Punkteverteilung

Sieger in einem Szenario ist die Seite, die alle gegnerischen Flugplätze vernichtet oder besetzt. Das ist gar nicht so einfach. Das Besetzen eines feindlichen Flugplatzes erfordert gute Zusammenarbeit und sekundengenaues Timing. Wenn Sie den Gegner überraschen und seine Verteidigung schnell ausschalten, dann kann ein Überfall eine schnelle und brutale Angelegenheit sein. Andererseits kann es auch sehr verlustreich sein, wenn der Feind Ihren Angriff erwartet und seinen Flugplatz mit CAP (Combat Air Patrol – Luftkampf-Patrouille) und vielen bemannten Luftabwehreinheiten abschirmt. Die Punkte werden an die einzelnen Piloten individuell vergeben. Sie können den Punktestand eines jeden Piloten überprüfen, wenn Sie im Kontroll-Tower auf »Punktestand« (Score) klicken.

Eine typische Eroberungs-Operation

Eine erfolgreiche Eroberung besteht aus drei Phasen:

Der Angriff

Die Seite, die den Angriff anfängt, muß alle wichtigen feindlichen Stellungen zerstören. Das beinhaltet Hangars und andere Bauwerke, Flak-Geschützstellungen und alle feindlichen Flugzeuge, die sich am Boden befinden. Geschwindigkeit und Genauigkeit sind extrem wichtig, da beschädigte Einrichtungen sehr schnell wieder repariert werden und Sie diese immer wieder zerstören müssen, am Besten mit einer großen Anzahl von Bomben und Raketen.

Hangars und andere Gebäude gelten als zerstört, wenn deren Dächer zerstört sind. Es ist nicht unbedingt notwendig, daß Sie die Wände zerstören. Allerdings benötigt dann der Feind länger um diese Gebäude wieder aufzubauen.

Waffen-Zuladung: Mit Zuladung ist die Anzahl der Bomben und Raketen gemeint, die Ihr Flugzeug tragen kann. Wenn Sie im Offline-Spiel Ihre Bomben- und Angriffsfertigkeiten trainieren, können Sie Ihr Flugzeug mit allem beladen, was im Flugzeug-Menü (siehe Seite 12) angeboten wird. Online kann Ihr Flugzeug nur das mitnehmen, was seine historische Entsprechung tragen konnte.

Damit ein Hangar oder ein Gebäude zerstört werden kann, muß es direkt getroffen werden, entweder mit einer Bombe oder einer vollen Salve von Raketen. Diese Arbeit können Sie auch mit massivem Geschützfeuer ausführen, allerdings benötigen Sie dazu viel Zeit und große Anstrengungen, und Ihre Erfolgschancen schwinden entsprechend. Als Faustregel sollten Sie wissen, daß eine Rakete die halbe Zerstörungskraft einer 100-Pfund-Bombe besitzt. Die Anzahl der Waffenladung, die nötig ist, um ein bestimmtes Ziel zu zerstören, hängt vom Gewicht der Bomben, der Reichweite und dem Abwurfwinkel ab. Ein weiterer großer Faktor ist die Zielgenauigkeit des Piloten. Bomben besitzen eine große Wirkungsfläche, deshalb müssen Sie ein Ziel nicht direkt treffen, jedoch ist es besser, wenn sie so nah wie möglich explodiert.

Flak: Wenn Sie sich einem feindlichen Flugplatz nähern, dann werden Sie bunte Streifen um Ihr Flugzeug herum feststellen. Das sind die Spuren der computergesteuerten Flugabwehrgeschütze, die auf Ihr Flugzeug feuern. Das deutsche Wort für Luftabwehr-Geschütze ist Flak. In der modernen Luftfahrt wird es als dreifaches A gekennzeichnet. Da Warbirds aber in der Zeit des 2. Weltkrieges spielt, haben wir die Bezeichnungen der Piloten dieser Ära benutzt, auf beiden Seiten. Darüber hinaus beschreibt das Wort Flak viel besser die tödliche Wirkung, als das sterile dreifache A, finden Sie nicht?

Es gibt vier Arten von Flak-Geschützen, basierend auf den vier gebräuchlichsten Luftabwehr-Geschützen des 2. Weltkrieges: 0,50-Kaliber-Maschinengewehr, 20 mm und 40 mm Geschütz und die tödlichste und schwerste aller Flaks, die gefürchtete 88s. Jeder Typ besitzt eine charakteristische Farb-Spur, wenn Sie also nicht zu beschäftigt sind, Ihr Leben zu erhalten, dann können Sie genau herausfinden, mit welcher Waffe auf Sie gefeuert wurde. Je schwerer die Waffe, desto größer die Reichweite, deshalb sehen Sie die 88s normalerweise zuerst, dann die Spuren der leichteren Geschütze.

Flak-Abwehr: Die Luftabwehr-Stellungen sind sehr einfach zu zerstören. Eine einzelne Bombe, eine Rakete oder gut gezieltes Maschinengewehr-Feuer reicht normalerweise aus, um die Flak auszuschalten. Jedoch gibt es auch sehr kleine Ziele, die, anders als Hangars, zurück schießen. Um einen feindlichen Flugplatz zu besetzen, müssen Sie die kleinkalibrigen Geschütze und die 88s ausschalten.

Die Landung

Um die feindliche Basis schließlich zu besetzen, muß eines Ihrer Flugzeuge auf der feindlichen Rollbahn landen. Der Pilot muß das Flugzeug verlassen, bevor irgendein zerstörtes Gebäude wieder repariert ist. Geschwindigkeit ist wichtig.

Installieren einer CAP (Combat Air Patrol)

Die Besitzergreifung eines feindlichen Flugplatzes fordert meistens eine Reaktion der Gegenseite heraus, ähnlich wie dem Herumstochern mit einem Stock in ein Hornissennest. Flugzeuge aus übriggebliebenen feindlichen Flugplätzen setzen sich in Ihre Richtung in Bewegung und versuchen Ihnen das verlorene Gebiet wieder zu entreißen. Deshalb sollten Sie, sobald Sie eine Basis besetzt haben, diese mit alliierten Flugzeugen abschirmen. Je stärker dieser Schutzschild ist, desto größer Ihre Chancen, die Kontrolle über die Basis zu behalten.

Gelbe Spuren:	0,50 Kaliber und 20 mm
Rote Spuren:	40 mm
Dreckig aussehende Rauchwolken:	88s

Flugzeugträger-Operationen

Zusätzlich zu den Flugplätzen, besitzt jedes Land in Warbirds eine kleine computergesteuerte Flotte; eine Flugzeugträger-Flotte, bestehend aus einem einzelnen Flugzeugträger und sechs Begleitschiffen (zwei Kreuzer und vier Zerstörer). Schiffe können nicht erobert werden. Wenn Sie alle Ihre Landstützpunkte verloren haben, ist auch die Kampagne verloren, obwohl Ihre Marineeinheiten vielleicht noch intakt sind. Die Flugzeugträger-Gruppe ist jedoch ein sehr schlagkräftiger Aktivposten, ein beweglicher Seestützpunkt, dessen Flugzeuge jede Operation kräftig unterstützen könen. Das Versenken eines feindlichen Schiffes ist eine beachtliche Leistung – Sie können nicht nur auf sich stolz sein, auch werden Angriffe von einem Flugzeugträger verhindert, der sich in der Nähe Ihrer Flugplätze aufhält. Schiffe können mit Bomben versenkt werden, allerdings werden dabei beträchtliche Mengen an Munition verbraucht, da die Schiffe sehr stark gepanzert sind und einen Abwehrriegel aus Flak-Geschützen aufbauen können. Wenn ein Flugzeugträger gesunken ist, gruppieren sich die überlebenden Schiffe und fahren zu ihrem

Heimathafen, wo der gesunkene Träger ersetzt werden kann. Nachdem die Flotte wieder zu voller Stärke aufgerüstet wurde, nimmt sie ihre Aktivitäten wieder auf. Wenn ein Begleitschiff gesunken ist, wartet das Ersatzschiff solange am Heimathafen, bis der Träger gesunken ist, und vereinigt sich dann wieder mit der Flotte.

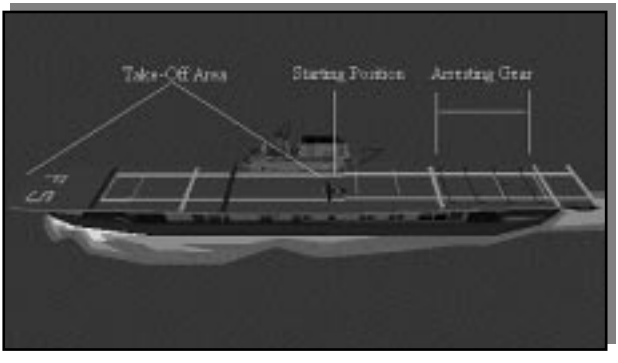
Starten von einem Flugzeugträger

Der Start vom Deck eines Flugzeugträgers ist eine der anspruchsvollsten Fertigkeiten, die ein Pilot erlangen kann. Die Landung ist noch schwieriger, da das Deck insgesamt nur 800 Fuß lang und nur ein Teil für Starts und Landungen benutzt werden kann.

Für Fehler gibt es fast keinen Platz. Das Starten funktioniert ähnlich wie auf einer landgestützten Rollbahn, allerdings mit zusätzlichem Risiko. Das Drehmoment der Triebwerke – die Kraft, die vom Propeller erzeugt wird und einen seitlichen Schub verursacht – kann Sie sehr schnell auf die Seite schleudern, wenn Sie die Kontrolle für einen Augenblick verlieren. Ihr Flugzeug muß außerdem starke Steigfähigkeiten besitzen, damit es in der Luft ist, bevor das Ende der Startbahn erreicht ist.

Landen auf einem Flugzeugträger

Die Landung auf einem Flugzeugträger wird von den Flug-Soldaten oft als ein kontrollierter Zusammenstoß beschrieben, weil es ein sehr delikates Manöver ist. Zuerst müssen Sie einen langsamen und waagrechten Anflug ausführen; gerade soviel Schubkraft um einen Strömungsabriß zu vermeiden. Wenn Sie spüren, daß der Anflug nicht gut verläuft, seien Sie nicht so verbissen und versuchen ihn zu verbessern, sondern geben Gas und steigen hoch. Dann drehen Sie um und versuchen es erneut. Die Trägerflugzeuge besitzen nicht den Luxus, langsam zum Halten zu kommen, dafür ist nicht genügend Platz vorhanden. Statt dessen werden sie von einem Bremsseil zu einem knochenbrecherischen Stop gezwungen. Es ist ein großer Haken der am Heck des Flugzeuges befestigt ist und der, wenn alles richtig verläuft, sich an einem der dicken Drahtseile festhakt, die quer über das Deck des Flugzeugträgers gespannt sind.



Flugzeugträger

Eine erfolgreiche Flugzeugträger-Landung funktioniert folgendermaßen: Sie nähern sich dem Schiff aus spitzen Winkel und wenn Sie sich mit dem Deck ausgerichtet haben, dann ziehen Sie die Nase nach oben und drosseln solange den Schub, bis Ihre Räder das Deck berühren. Vergessen Sie nie, daß sich das Schiff bewegt und was anfänglich wie eine gute Annäherung aussieht, könnte sich als zu kurz herausstellen, und Sie haben keine Zeit mehr das zu korrigieren, da sich das Schiff von Ihnen weg bewegt. Zu kurze Annäherungen sind die hauptsächlichsten üblichsten Ursachen für eine Bruchlandung. Offensichtlich sind Flugzeugträgerlandungen viel schwieriger als Landungen auf landgestützten Flugplätzen. Die meisten erfahrenen Online-Spieler bemühen sich trotzdem dieses zu meistern, weil es sehr befriedigend ist, wenn man es richtig macht.

Torpedo-Angriffe

Die beste Waffe für das Versenken eines Schiffes ist der Torpedo. Bomben können nur die Aufbauten beschädigen, deshalb müssen Sie das Schiff mit Bomben zupflastern, damit es wie ein schweres Eisen sinkt. Torpedos jedoch schlagen unterhalb der Wasserlinie ein Loch in den Rumpf des Schiffes. Ein einzelner »Fisch« kann jedem Schiff eine tödliche Wunde versetzen. Sie können ein Flugzeug nur dann mit Torpedos beladen, wenn sein reales Gegenstück fähig war, solche zu tragen. Die amerikanische TBF Avenger und die japanische B5N2 »Kate« konnten einen Torpedo transportieren, während die deutsche JU-88 sogar zwei tragen konnte. Klicken Sie einfach auf den Zuladungsschalter im Flugzeug-Menü (siehe Seite 12), das vom Kontroll-Tower erreicht werden kann.

Einen erfolgreichen Torpedo-Angriff auszuführen ist kniffliger als einfach einen Bombenteppich zu legen. Um ein Schiff zu treffen muß man ruhig, tief und langsam – unter 200 Fuß mit einer Geschwindigkeit von ungefähr 200 mph – fliegen. So wird man natürlich zu einem leicht zu treffenden Ziel, da jedes Geschütz in der feindlichen Flotte ein schönes stabiles Schußfeld hat. Wenn sich feindliche CAPs (Combat Air Patrols) in diesem Gebiet befinden, normalerweise sind immer welche da, ist das Torpedoflugzeug, da es während des Angriffes nur minimale Manöver ausführen kann, ein einladendes, fast verteidigungsloses Ziel.

Entscheidend ist der Angriffswinkel. Ein Torpedoflugzeug sollte sich idealerweise aus einem rechten Winkel (90 Grad) nähern, da so das Ziel die größte Angriffsfläche bietet. Ein Angriff aus einem spitzen Winkel oder frontal von vorne ist zwar ungefährlicher, aber die Chancen einen direkten Treffer zu landen verringern sich. In jedem Fall besteht die Möglichkeit, daß das Schiff, gerade wenn sich Ihr Torpedo in seinen Rumpf bohren will, eine harte Wende durchführt und Sie das Ziel verfehlen.

Die Weisheit des Bombardements

Obwohl die Einzelkämpfe sicherlich die verlockendste Form in einem Online-Spiel ist, ziehen einige Warbirds-Spieler Missionen vor, bei denen das Bombardieren im Vordergrund steht. Diese Missionen sind dann besonders befriedigend, wenn Sie mit eine Gruppe von Freunden oder Menschen, deren Rufzeichen Sie kennengelernt und respektiert haben, zusammen fliegen. Einer der Spieler – normalerweise einer mit viel Erfahrung, da Bomber schwerer in die Luft zu bekommen sind, als Jäger – wählt einen Bomber. Er oder Sie führt den Start durch, navigiert und fungiert zur gegebenen Zeit als Bombardier.

Die Freunde des Piloten wählen nun die defensiven Geschütz-Positionen, die sie innerhalb der Mannschaft bekleiden möchten. Wenn sich nicht genug Spieler für die Bedienung aller Maschinengewehre finden, bleiben diese einfach unbesetzt. Um an dieser Mission teilzunehmen, müssen Sie einfach Ihren Rufnamen in eines der freien Felder eintragen. Entweder Sie werden akzeptiert, oder nicht. Nehmen Sie das nicht persönlich. Der Pilot ist der Kommandant und er könnte ja schließlich noch auf jemanden warten. Weitere Details lesen Sie im Kapitel »Die Freuden der Geschützkunst« auf der Seite 40.

Einrichten einer Bomben-Mission

Wählen Sie aus dem Flugzeug-Menü den Bomber aus, den Sie fliegen möchten. Suchen Sie sich Ihre Bomben-Zuladung aus, in dem Sie die Waffen-Zuladungs-Schalter im gleichen Menü benutzen. Einige Piloten und Bombenmeister werfen jede Bombe lieber einzeln über dem Ziel ab, in dem Sie die Taste »B« drücken. Andere legen mehr Wert auf bessere Zielgenauigkeit und größeren Schaden und werfen die Bomben nach einem Muster in bestimmten Zeitabfolgen ab, so daß diese in einem Wellenmuster landen und explodieren. Dieses nennt man »Pickle-Modus«, da das Bomben-Auslösegerät im 2. Weltkrieg »Pickles« ähnlich war. Stellen Sie sich ein Bomben-Muster zusammen, in dem Sie im Kontroll-Tower folgende Funkbefehle eintippen:

<**.salvoXX**> XX ist die Anzahl der Bomben in jeder Salve.

<**.delayXXX**> XXX steht für die Verzögerung in Millisekunden, zwischen dem Auslösen einer jeden Bombe in der Salve (50 - 1000 Millisekunden).

Anmerkung: Den »Pickle-Modus« wählen Sie während des Fluges mit »F9«. Damit werden Ihre Einstellungen aktiv. Während Sie zum Ziel fliegen, können Sie auch neue Einstellungen eingeben.

Ausführen eines Bombardements

Sie fliegen als Pilot, und Ihre Schützen halten, hoffentlich, sämtliche feindliche Abfangjäger in Schach. Mit den Tastatur-Steuerungen (siehe Seite 50) können Sie die Situation im Umkreis beobachten. Sollten Sie einen Bomber ohne Besatzung steuern, so drücken Sie »**Alt + V**«, um zwischen den externen Ansichten des Bombers hin und her zu schalten. Probieren Sie die verschiedenen Ansichts-Tasten aus, um sich einen Überblick über die nähere Umgebung zu machen, genau wie in jeder anderen Mission. Erinnern Sie sich, daß jeder Sektor in der Warbirds-Karte 20 Meilen lang ist und 400 Quadratmeilen repräsentiert. Sobald Ihr Bomber den Sektor erreicht hat, in dem sich auch das Ziel befindet, sollten Sie sich diesem zuwenden – idealerweise ab einer Entfernung von 10 bis 15 Meilen.

Drücken Sie die Taste »**Y**«, um in die Rolle des Bombardiers zu schlüpfen, der Autopilot schaltet sich automatisch ein, damit Sie Ihre ganze Aufmerksamkeit auf Ihre neue Arbeit richten können. Sie können selbstverständlich noch kleine Kurskorrekturen vornehmen, damit das Fadenkreuz der Bombensicht genau auf das Ziel zentriert ist.

Mit der Taste »**2**« sehen Sie durch die Bombensicht. Die Bombensicht in Warbirds isr der berühmten Norden-Bombensicht des 2. Weltkrieges nachempfunden, und die Sicht des Bombenmeisters entspricht genau derselben, egal welchen Typ von Bomber Sie gerade fliegen. Sie erkennen das Ziel-Fadenkreuz und eine Nadel im oberen rechten Bereich der Anzeige. Wenn sich diese Nadel mittig auf dem grünen Licht befindet, wissen Sie, daß Sie sich auf dem richtigen Kurs befinden. Allerdings müssen Sie einen geraden und ebenen Kurs einhalten, damit diese Nadel zentriert bleibt. Jedes gewaltsame Ausweichmanöver behindern oder vernichten Ihre Chancen auf einen guten Bombenabwurf, deshalb sind Sie auf Ihre Schützen angewiesen, die Ihnen Zeit verschaffen, das Bombardement vollständig abzuschließen. Mit der Taste »**ü**« vergrößern Sie die Bombensicht, die Taste »**+**« verkleinert diese.

Jetzt kommt der Moment der Wahrheit: Mit der Taste »**O**« öffnen Sie den Bombenschacht. Das ist sehr wichtig, denn ansonsten würden Sie das Innere Ihres Bombers bombardieren... Wenn sich die Nadel in der Mitte befindet, das grüne Licht an ist und sich das Ziel im Fadenkreuz befindet, dann drücken Sie »**B**« um die Bomben auszulösen. Es fällt genau eine Bombe aus dem Schacht, außer Sie haben den »**Pickle-Modus**« (F9) eingeschaltet. Dann fallen die Bomben in Salven entsprechend den vorher gemachten Einstellungen.

Wohlbehalten zur Basis zurückkehren

Sobald alle Bomben abgeworfen wurden, wird das Flugzeug sofort leichter, schneller und man kann es besser manövrieren. Mit der Taste »**Y**« kehren Sie, falls notwendig, zum Cockpit zurück. Es ist nicht unbedingt notwendig, daß Sie beobachten, wie die Bomben einschlagen. Die Ergebnisse des Angriffes kann Ihnen Ihr Heckschütze über Funk mitteilen.

Anmerkung: Der interne Sprech-Kanal eines Bombers ist 111.

Sollten sich feindliche Flugzeuge nähern, dann sollten Sie Ihre Triebwerke auf maximalen Schub schalten (»War Emergency Power (WEP)«). Dazu drücken Sie »**Shift + E**« dann »**0**« (Null) um alle Triebwerke auf Maximalschub zu stellen. Das WEP ist nicht bei allen Flugzeugen verfügbar. Finden Sie Ihren Weg nach Hause und befolgen die Standard-Lande-Prozedur.

Die Freuden der Geschützkunst

Neuanfänger von Warbirds können eine ganze Menge über das Spiel lernen, wenn sie sich als Kanonier eintragen. Ihre Gewinnchancen sind größer als in einem Solospiel. Wenn es Ihnen an Erfahrung fehlt, gibt es sicher jemanden, der sehr viel Übung hat, und Sie gewinnen wertvolle Fertigkeiten, bewegliche Ziele zu treffen. Dazu ist es notwendig, den Winkel zwischen der Flugbahn Ihrer Projektile und der Bewegung des Zieles so zu berechnen, daß Ihre Kugeln das Flugzeug abfangen. Sollten Sie ein Training mit einem Lehrer festgelegt haben, könnte Ihnen Ihr Tutor in der Tat vorschlagen, einige Stunden Kanonierspraxis zu sammeln, bevor Sie sich an ein Solo-Dogfight wagen.

Wie man sich als Kanonier bewirbt

Klicken Sie im Auswahlbildschirm des Kontroll-Towers auf »Kanonier«. Dort können Sie sich für eine Position als Kanonier bewerben. Nicht jedes Flugzeug besitzt

Kanonier-Bildschirm

die gleiche Anzahl oder Konfiguration der Kanonier-Positionen. In der kompletten Liste sind die folgenden Positionen enthalten: unten, oben, Mitteldeck links, Mitteldeck rechts, Nase und »obs« (»observer« – Beobachter). Die Position des Beobachters befindet sich normalerweise oben am Flugzeug, gerade in Front vom Cockpit. Wenn Sie ein freies Feld mit einer Position bemerken, die Ihnen zusagt, tippen Sie Ihren Rufnamen ein, um sich dafür zu bewerben.

Sollten Sie vom Piloten akzeptiert werden, erhalten Sie eine entsprechende Funknachricht. Herzlichen Glückwunsch. Andernfalls erhalten Sie eine Nachricht, daß Sie nicht berücksichtigt wurden. Das sollten Sie aber nicht persönlich nehmen, denn der Pilot könnte diesen Platz einfach für jemanden freihalten, den er kennt, oder diesen mit einem »Otto« Kanonier (Automatischer Schütze) besetzen.

Sobald Sie als Kanonier akzeptiert wurden, klicken Sie auf »**Funk**« und tippen ein: <.radio x 111>. Jetzt sind Sie mit dem Intercom-System des Bombers verbunden.

Springen: Ein Kanonier kann von seinem Originalplatz zu einem anderen freien Feld springen. Das ist dann sinnvoll, wenn ein Bomber personell unterbesetzt ist und ein Mitteldeck-Kanonier von links nach rechts springen muß, je nachdem aus welcher Richtung der Angreifer kommt. Um zu einem anderen Geschütz zu springen, benutzen Sie die Tasten »**1**«, «**2**«, «**3**«, «**4**«, «**5**« oder »**6**«, je nach Position. Diese Nummern variieren mit dem Typ des Flugzeuges.

Bedienen Ihres gewählten Geschützes

Einige Geschützpositionen besitzen elektronische Geschütztürme, die sich mit Hilfe der Stromversorgung des Flugzeuges drehen. An andere sind bewegliche Halterungen befestigt, die der Kanonier mechanisch bedienen muß. Es liegt an Ihnen mit welchem Gerät Sie am besten arbeiten können. Standardmäßig ist der

Joystick das Gerät, mit dem Sie zielen und schießen. Wenn Sie aber lieber die Maus benutzen wollen, dann drücken Sie »**Alt + M**« um das einzustellen. Wir empfehlen Ihnen die beweglichen Geschütze mit der Maus, und die elektrisch angetriebenen Geschütze mit dem Joystick zu bedienen.

Anmerkung: Jede nicht besetzte Geschützposition wird von »Otto«, dem automatischen Schützen besetzt. Sie können diese Position mit dem Spring-Befehl, der weiter oben erklärt wurde, besetzen. Auch Ihr Pilot könnte der Meinung sein, daß Sie die Position wechseln, weil es die Situation erfordert.

Funk-Prozeduren und Protokolle

Die Kommunikation über Funk mit anderen Piloten gibt Ihnen Gelegenheit, mit diesen gesellschaftlich zu verkehren. Sie erhalten außerdem lebenswichtige taktische Informationen und aktualisierte Lageberichte.

Funk- & Kanal-Anzeige

Wählen Sie eines der vier Funkgeräte, in dem Sie auf »**Funk**« klicken. In jedes der angezeigten Felder können Sie einen der 106 verschiedenen Funkkanäle eintippen. Diese Kanäle haben verschiedene Bedeutungen und erreichen unterschiedliche Empfänger. Wählen Sie also den entsprechenden Kanal nach Ihren Bedürfnissen aus.

Kanal 100: Dies ist der Kanal für allgemeine Mitteilungen – jeder Spieler kann Nachrichten senden und empfangen, wenn er diesen Kanal eingestellt hat. Sollten Sie sich allerdings im Kontroll-Tower oder in einem bestimmten Hauptquartier befinden, können nur die Spieler Ihre Nachrichten empfangen, die sich im gleichen Raum befinden.

Um während des Fluges mit den Spielern zu kommunizieren, müssen Sie einen Geschwader-, Landes- oder Privatkanal, wie weiter unten beschrieben wird, einstellen:

Einstellen des Funkgerätes

Am Funkgerät, in der unteren rechten Ecke des Bildschirmes, wird die Nummer und der Kanal angezeigt, auf dem Sie gerade senden und empfangen. Vergessen Sie nicht, daß es vier Funkgeräte im Spiel gibt.

Mit dem Befehl <**.Funk X YYY**> stellen Sie das Funkgerät ein. X ist die Nummer des Funkgerätes und YYY der Kanal, den Sie einstellen wollen.

Kanal ID und Anzahl der Empfänger/Sender

Kanal 100 (Allgemein)	Jeder
Roter Kanal 101	Jeder kann senden, nur Rot kann empfangen.
Grüner Kanal 102	Jeder kann senden, nur Grün kann empfangen.
Gold Kanal 103	Jeder kann senden, nur Gold kann empfangen.
violett Kanal 104	Jeder kann senden, nur Violett kann empfangen.
Geschwader-Kanal 110	Nur Mitglieder des gleichen Geschwaders.
Intercom 111	Nur Besatzungsmitglieder des gleichen Bombers.
Kanäle 1-50	Reserviert für private Konversation zwischen einzelnen Spielern eines Landes.
Kanäle 51-99	Diese Kanäle erlauben private Unterhaltungen zwischen Fliegern, die nicht zu einem Land gehören. Nur Funkgerät Nr. 1 kann auf diesen Kanälen eingestellt werden.

Übermitteln einer Nachricht

Jeder der vier Funkgeräte besitzt seinen eigenen Schalter:

Um eine Nachricht zu senden, schalten Sie das Funkgerät mit dem entsprechenden Schalter ein, tippen die Nachricht und drücken dann »Enter«.

Mit dem Kommando <**.radio # xxxxxx**> können Sie das Funkgerät auf einen bestimmten Spieler einstellen. # ist die Nummer des Funkgerätes und xxxxxx das sechsstellige Rufzeichen des Spielers, mit dem Sie sprechen wollen.

Wenn Sie den Befehl <**.radio**> eingeben, dann erscheint eine Zusammenfassung Ihrer aktuell eingestellten Funkgeräte.

Beispiel: Ein Spieler, der für Violett fliegt, stellt sein Funkgerät Nr.: 1 auf Kanal 100 und Nr. 2 auf 104. Während des Fluges kann er oder sie die Taste »**-**« drücken und so Nachrichten an jedermann übermitteln und »**Shift + -**« um geheime Nachrichten nur an Piloten, die für Violett fliegen, versenden.

Wenn dieser Pilot Mitglied eines organisierten Geschwaders ist, dann kann er Nachrichten versenden, die nur Geschwadermitglieder empfangen können, wenn er sein Funkgerät Nr. 3 auf Kanal 110 einstellt und mit »**Strg + -**« überträgt.

Schalter der Funkgeräte

Eins	»**-**«
Zwei	»**Shift+ -**«
Drei	»**Strg + -**«
Vier	»**Alt + -**«

Einrichten Ihres Joysticks

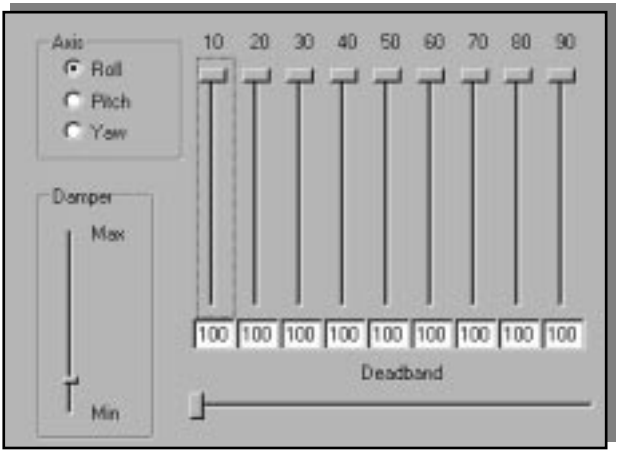
(Für technisch Versierte...)

Die meisten Leute wollen sich mit so etwas nicht herumschlagen. Alles was diese brauchen steht im Kapitel »Joystick-Konfiguration« auf der Seite 8). Sollten Sie allerdings einen »High-End« oder einen der neuen »Force Feedback« Joysticks besitzen, dann können Sie mit einer erweiterten Einstellung das letzte aus Ihrem Joystick herausholen.

Auch wollen einige Spieler, die schon Erfahrungen in diesem Spiel gesammelt haben, ein wenig mit dieser Option experimentieren, da dann Ihr Flugzeug feiner auf die Bewegungen des Joysticks reagiert. Einige Piloten schwören darauf, daß diese Feinabstimmung Ihnen im Gefecht einen Vorteil verschafft.

Und so geht das:

1. Klicken Sie im Kontroll-Tower auf »**Setup**«.
2. Jetzt wählen Sie »**Stick**«.



Joystick-Bildschirm

3. Justieren Sie nun entweder »**Rollen**« (Roll), »**Haltung**« (Pitch) oder »**Gierung**« (Yaw) mit den Schiebereglern. Damit wird Ihr Joystick passend zu Ihrer Hardware oder Ihren persönlichen Bedürfnissen angepaßt.
   Die Standardeinstellungen sind für die meisten Spieler ausreichend, aber wenn Sie ein bißchen herumexperimentieren sollten Sie die von Ihnen gewünschten Einstellungen finden.
4. Justieren Sie den »**Tot_Zone**«-Regler und den für die »**Dämpfung**«.

Ein Flugzeug bewegt sich in der Luft auf drei Achsen (natürlich nicht nur geradeaus):

Rollen (Roll): Die Kreisbewegung Ihrer Tragflächenspitzen um den Rumpf herum wird vom Querruder verursacht und mit dem Bewegen Ihres Joysticks nach rechts und links gesteuert.

Neigung (Pitch): Die Auf- und Abbewegung der Nase geht vom Höhenruder aus. Gesteuert wird dies von den Bewegungen des Joysticks nach vorne und hinten.

Gieren (Yaw): Die Seitenbewegungen der Nase nach rechts und links werden vom Ruder verursacht. Das können Sie mit den eventuell vorhandenen Fußpedalen steuern, oder mit den Tasten »**A**«, »**S**« oder »**D**«.

Jede Markierung des Schiebereglers repräsentiert einen Teil der Bewegungen des Joysticks. Die Einstellungen der Regler steuern die Reaktion, wenn der Joystick bewegt wird. Wenn Sie also den »50«-Regler auf »50« bewegen, dann erhalten Sie 50% wenn Sie den Joystick um die Hälfte seines Maximalweges bewegen, oder eine totale Antwort von 25%, weil sich die Steuerflächen Ihres Flugzeuges um 25% ihrer möglichen Maximalbewegung bewegen. Sollten Sie »90«-Regler auf »100« setzen, dann erhalten Sie eine Reaktion von 90%, wenn der Joystick auf vollen Ausschlag bewegt wird. Sie können diese Einstellungen auch verändern, in dem Sie in das kleine Feld unterhalb der Schieberegler die entsprechende Prozentzahl eintippen.

Tot-Zone: Unterhalb der senkrechten Schieberegler befindet sich ein weiterer Regler, der als »Tot-Zone« bezeichnet ist. Damit kontrollieren Sie den »Leergang« des Joysticks (keine Rückwirkung vom oder zum Joystick), wenn sich die Kontrollen für Neigung, Rollen und Gierung in neutraler Stellung befinden; d.h. wenn Sie den Joystick in Mittelstellung belassen. Wieder sind die Standardeinstellungen ausreichend, jedoch sind manche Joysticks in den neutralen Stellungen sensibler als andere oder besitzen keine sehr genauen Mittelstellungen. Das Erhöhen des Wertes für die »Tot-Zone« kann diese Problem beheben.

Dämpfung: Die Einstellung für die Dämpfung verhindert die gelegentlich auftretenden »Spitzen« übereifriger Reaktionen, die dann auftreten, wenn die Joystickbewegungen das Flugzeug zu abrupten Bewegungen veranlaßt, die nicht von Ihnen gewollt sind. Mit der Dämpfung werden diese »Spitzen« gesammelt und daraus ein Durchschnittswert gebildet, der dann weitergegeben wird. Dadurch werden die Bewegungen glatter und sanfter. Egal ob Sie diese erweiterten Einstellungen oder die Allgemeinkonfiguration von Windows 95 benutzen, denken Sie immer daran, Ihren Joystick vor dem Start mit »F12« auf Ihre Einstellungen zu justieren.

Einrichten Ihrer Schützensicht

(Nur für technisch sehr versierte Spieler!)

Einige Piloten sind der Meinung, daß ihnen die Ausführung von kniffligen Ablenkungsschüssen in einem Kampf große Vorteile verschaffen. Durch die Konfiguration Ihrer Schützensicht können Sie die Genauigkeit dieser Schüsse verbessern. Außerdem können Sie zu den horizontalen Markierungen weitere Bereichsmarken hinzufügen. Wenn Sie zum Beispiele solche Zeichen für 200 Yards eintragen und Sie sich einem Flugzeug nähern, wissen Sie, wenn die Spannweite den Bereich dieser Marken ausfüllt, daß Sie ungefähr 200 Yards entfernt sind. Das ist bei manchen Gelegenheiten sehr wichtig. Besonders wenn Sie mit erhöhtem Realismus fliegen und die Entfernungsdaten eines feindlichen Flugzeuges nur begrenzt angezeigt werden. Von manchen Spielern wird diese Prozedur benutzt, um Reichweiten-Markierungen für Torpedos am äußeren Rand des Schirmes einzutragen. Diese benutzen Sie immer dann als Standard-Sichtgerät, wenn sie eine Mission gegen feindliche Schiffe fliegen.

Und so geht es:

Sie müssen für jedes Flugzeug, das Sie beabsichtigen zu fliegen, eine eigene Sicht konfigurieren, ansonsten benutzt das Spiel ein Standard-Fadenkreuz. Diese Benutzerdefinierten Schützensichten werden als Textfiles definiert, die mit den gleichen Vorgaben benannt werden, wie die Grafikdateien eines jeden Flugzeuges, mit der Erweiterung *.gst (für Schützensicht – gun sight). So enthält die Datei P381.gst eine benutzerdefinierte Schützensicht für die P-38 in der Auflösung von 640x480 Bildpunkten, während die Datei p383.gst die Schützensicht in der Auflösung 1024x768 Punkte benennt. Wenn Sie in das Verzeichnis Dateien mit den Namen P381.gst oder p383.gst kopieren, dann haben Sie benutzerdefinierte Schützensichten in den Auflösungen 640 oder 1024 erstellt. Alle Flugzeuge, für die es keine speziellen Dateien für die Schützensicht gibt, erhalten das normale Fadenkreuz.

Definition der File-Syntax

Die Datei für die Schützensicht ist eine normale Text-Datei. In der ersten Zeile der Definition befindet sich die Anzahl der zu definierenden Linienabschnitte. Jede darunterliegende Zeile mit Zahlen legt ein Segment mittels X- und Y-Koordinaten fest, wobei (0,0) den Mittelpunkt Ihres Bildschirmes darstellt.

Anmerkung: Sie können keine Linie mit der Länge Null definieren. Wollen Sie einen einzelnen Punkt darstellen, müssen Sie eine Linie mit der Länge 1 definieren. Wenn Sie zum Beispiel ein Fadenkreuz mit einem Punkt in der Mitte konfigurieren wollen, muß die Zeile lauten: (0,0,0,1) oder (0,0,1,0).

In der ersten Zeile Ihrer Schützensicht-Definition teilen Sie die Anzahl der Liniensegments-Definitionen dieser Datei mit. Die Schützensicht mit den 200-Yard-Markierungen, über die wir vorhin sprachen kann folgenderweise ausschauen: In der ersten Zeile steht, daß das Fadenkreuz aus sechs Linienabschnitten besteht; die nächsten vier Linien definieren das Fadenkreuz; die letzten beiden die kleinen Bereichsmarkierungen.

So könnte dieses spezielle Schützensicht-File aussehen:

```
6
4, 0, 18, 0
-17, 0, -3, 0
0, 4, 0, 18
0, -17, 0, -3
12, 2, 12, -1
-12, 2, -12, -1
```

Um dieses Fadenkreuz auszuprobieren, kopieren Sie diese Zeilen in ein Textfile und speichern es als defgst1.gst oder defgst3.gst, entsprechend der von Ihnen benutzten Grafikauflösung. Dann kopieren Sie diese Datei in das Warbirds-Verzeichnis. Das Gitter, welches Sie benutzen müssen, um die (X,Y) Koordinaten zu bestimmen, um Ihre Schützensicht zu definieren, sieht folgendermaßen aus:

X Achse

	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
8	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
7	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
6	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
5	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
4	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
3	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
2	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
1	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
0	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
-1	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
-2	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
-3	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
-4	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
-5	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
-6	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
-7	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
-8	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
-9	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

Y Achse

Anmerkung: 9 oder -9 sind nicht die Grenzen, die bestimmen, wie weit Sie eine Linie von (0,0) ziehen können. Die aktuellen Grenzen werden von Ihrer Bildschirmauflösung bestimmt. Bei einer Auflösung von 640 x 480 können Sie zum Beispiel bis zu + oder – 240 Punkte gehen. Wir wollen Ihnen das mit der Standard-Schützensicht demonstrieren, die mit jedem Flugzeug des Spieles mitgeliefert wird. Jede Koordinate ist eine Pixeladresse, mit der eine Linie anfängt und endet:

```
4
0,5,0,18
0,-5,0,-18
-18,0,-5,0
5,0,18,0
```

Die Daten sehen Zeile für Zeile folgenderweise aus:

Sie können diesen Prozeß so lange fortführen wie Sie wollen, sogar bis zum Rand des Bildschirmes um einige der benutzerdefinierten Marken für die Torpedo-Zielmarkierungen zu erstellen.

4	Zeilen, bestehend aus Zahlen, die gelesen werden müssen.
0,5,0,18	Koordinaten in (X,Y) wobei (0,5) die Start- und (0,18) die Endkoordinate der oberen Linie darstellt.
0,-5,0,-18	Koordinaten in (X,Y) wobei (0,-5) die Start- und (0,-18) die Endkoordinate der unteren Linie darstellt.
-18,0,-5,0	Koordinaten in (X,Y) wobei (18,0) die Start- und (-5,0) die Endkoordinate der linken Linie darstellt.
5,0,18,0	Koordinaten in (X,Y) wobei (5,0) die Start- und (18,0) die Endkoordinate der rechten Linie darstellt.

Sprach-Kommunikationen

Hardware-Voraussetzungen:

Die einzige zusätzliche Hardware, die benötigt wird, um Sprach-Kommunikation durchzuführen, ist ein unter Windows 95 konfiguriertes Mikrophon.

Benutzen der Sprach-Kommunikation in den Warbirds-Online-Schauplätzen

Benutzen des Sprachfensters:

Kommunikations-Liste

Tippen Sie den Rufnamen des Spielers in das leere Feld oben am Fenster ein, mit dem Sie sprechen wollen. Sie können bis zu drei Namen eingeben. Klicken Sie auf »**Übernehmen**« um die aktuellen Rufnamen zu akzeptieren, ohne das Sprachfenster zu schließen. Mit »**Abruch**« löschen Sie sämtliche Eingaben und schließen das Sprachfenster. Klicken Sie auf »**Akzeptieren**« um die aktuellen Rufnamen zu akzeptieren und das Sprachfenster zu verlassen.

Der untere Teil des Fensters dient dazu, wenn andere Spieler mit Ihnen sprechen wollen. Deren Rufnamen erscheinen in dem Feld. Klicken Sie entweder auf »**Akzeptieren**« oder »**Ablehnen**«.

Wenn Sie auf »**Manual**« klicken, wird das Fenster nicht jedesmal automatisch geöffnet, wenn jemand mit Ihnen sprechen möchte. In diesem Fall leuchtet die Sprachanzeige auf, und in der Funkanzeige erscheint eine entsprechende Mitteilung.

Um eine Sprachnachricht zu übertragen, drücken Sie die Taste »**Einfügen**« (Insert) und halten diese fest

Tastatur-Steuerungen

Steuerungen Triebwerke

Triebwerk Start/Stop	**E**
Alle Triebwerke auswählen	**Shift-E**
Triebwerk 1 auswählen	**Shift-1**
Triebwerk 2 auswählen	**Shift-2**
Triebwerk 3 auswählen	**Shift-3**
Triebwerk 4 auswählen	**Shift-4**
Triebwerk 1 Start/Abwürgen	**Alt-1**
Triebwerk 2 Start/Abwürgen	**Alt-2**
Triebwerk 3 Start/Abwürgen	**Alt-3**
Triebwerk 4 Start/Abwürgen	**Alt-4**
Schubkraft erhöhen	´ (Akzent, links neben Rücktaste)
Schubkraft verringern	**ß**
Volle Schubkraft	**0** (null)
Notfall-Schub	**F10**
Triebwerk in Leerlauf	**1**

Flugzeug-Kontrollen

Linkes Ruder	**A**
Rechtes Ruder	**D**
Ruder zentrieren	**S**
Joystick zentrieren	**F12**
Fahrwerk aus/einfahren	**G**
Rad-Bremsen	**Leertaste**

Flugzeug-Kontrollen (Fortsetzung)

Klappen einen Teilstrich nach unten	**Q**
Klappen ganz runter	**Shift-Q**
Klappen einen Teilstrich nach oben	**W**
Klappen ganz nach oben	**Shift-W**
Luftbremsen (ein/aus) (falls verfügbar)	**V**
Auto-Trimmen Höhe	**X**
Auto-Trimmen Geschwindigkeit	**Shift-X**
Auto-Trimmen Winkel	**STRG-X**
Höhenruder-Trimmen hoch	**K**
Höhenruder-Trimmen runter	**I**
Ruder-Trimmen links	**J**
Ruder-Trimmen rechts	**L**
Querruder-Trimmen rechts	**,**
Querruder-Trimmen links	**M**
Schleudersitz	**3mal** »**Return**« (schnell hintereinander)

Ansichts-Tasten (Num.-Tasten)

Front	**8**
Links	**4**
Rechts	**6**
Hinten	**2**
Hoch	**5**
Front/Rechts	**9** oder **8 + 6**
Front/Links	**7** oder **8 + 4**
Front/Hoch	**8 + 5**
Rechts/Hoch	**6 + 5**
Links/Hoch	**4 + 5**
Rechts/Hinten	**3** oder **6 + 2**
Links/Hinten	**1** oder **4 + 2**
Hinten/Hoch	**5 + 2**

Weitere Tasten

Ext. Ansicht umschalten	**Alt-V** (funktioniert nicht online, außer in Bombern ohne Crew)
Karten-Ansicht ein/aus	**F1**
Vergrößern (Karte/ext. Ansicht)	**ü**
Vergrößerung (Karte/ext. Ansicht)	**+**
Icons ein/aus	**F2**
Textfenster klein/groß	**Tab**
Textfenster bewegen	**F3**
Boden bereinigen ein/aus	**F11**
Sichtweite anzeigen	**Alt-R**
Flugzeugtrümmer zeigen	**Alt-N**
Akt. Bild als .pcx-Datei sichern	**Alt-S**
Bildwiederholrate zeigen	**Alt-P**
Auf Maus-Steuerung umschalten	**Alt-M**
Texturen umschalten (Himmel) (nur D3D)	**Alt-K**
Texturen umschalten (Horizont) (nur D3D)	**Alt-H**

Kanoniers-Tastatursteuerungen

Zur Beobachterposition springen	**1**
Zur Geschützposition Hinten springen	**2**
Zur Geschützposition Nase springen	**3**
Zur Geschützposition Links springen	**4**
Zur Geschützposition Rechts springen	**5**
Zur Geschützposition Oben springen	**6**
Zur Geschützposition Unten springen	**7**

Kommandos und Tasten für Flächen-Bombardements

Bombenschacht öffnen/schließen	**O**
Bombardier	**Y**
Bombensicht	**2** (num. Tastatur)
Bomben werfen	**B**
»Pickle« ein/aus	**F9**
Bombensicht-Vergrößerung (erhöhen)	**ü**
Bombensicht-Vergrößerung (vermindern)	**+**

Host-Befehle

Allen Host-Befehlen ist ein »**.**« (Punkt) vorangestellt. Manche Host-Befehle können während des Fluges per Funk erteilt werden, andere nur am Boden, im Kontroll-Tower.

Falls das Feld für Funknachrichten (hellgrau) nicht am unteren Ende des Bildschirmes sichtbar ist, drücken Sie einmal »**-**« bevor Sie einen Host-Befehl erteilen.

.help	zeigt eine Liste der verfügbaren Host-Befehlen.
.roster	Eine Liste von Spielern, die gerade online sind, wird angezeigt.
.fields	Zeigt eine Liste verfügbarer Flugplätze und ihrer derzeitigen Besitzer.
.score xxxxxx	Der Punktestand des Spielers wird angezeigt. Ersetzen Sie xxxxxx mit dem Rufzeichen des Spielers.
.rank	Anzeige der Top 100 Piloten (wird täglich aktualisiert).
.clear	Ihr Punktestand wird auf Null gestellt.
.squad callsign	Info über ein Geschwader. Ersetzen Sie »Sign« durch das Rufzeichen des Geschwaderführers.
.fuel xxx	Max. Füllstand des Treibstoffbehälters Ihres Flugzeuges. Ersetzen Sie xxx mit der gewünschten Prozentzahl, mit der der Tank gefüllt werden soll.
.conv xxx	Einstellen der Konvergenz Ihrer Geschütze. Ersetzen Sie xxx mit der gewünschten Konvergenz in Yards.
.ord [0-3]	Zuladen des Waffen-Satzes 0,1,2 oder 3. Das Kommando »ord« ohne Nummer listet die verfügbare Zuladung für das aktuell ausgewählte Flugzeug auf.
.move [f,b,g] XX	Sie gelangen zum Flugfeld, Besprechungsraum oder Hauptraum, je nach Ihrer Wahl. Sie können nur zum Flugfeld Ihres Landes gehen. XX steht für die Nummer des Flugplatzes oder der Haupt- oder Besprechungsräume. »move hq« führt Sie zum Hauptquartier.
.country [1-4]	Auswahl eines Landes.
.fly	Zur Rollbahn...
.e	Exit plane (im Online-Modus muß es am Boden stehen).

.exit	Schauplatz verlassen. Im Offline-Modus (nur im Tower) Warbirds verlassen.
.invite xxxxxx	Spieler wird eingeladen, dem Geschwader beizutreten; ersetzen Sie xxxxxx mit dem Rufzeichen des Spielers (nur Geschwaderführer).
.jsquad	Einladung in das Geschwader akzeptieren..
.withdraw	Aus dem Geschwader aussteigen.
.name	Benennen des Geschwaders (nur Geschwaderführer).
.slogan	Zuweisen oder Ändern des Mottos des Geschwaders (nur Geschwaderführer).
.remove xxxxxx	Der Spieler mit dem Tufzeichen xxxxxx wird aus dem Geschwader ausgestoßen (nur Geschwaderführer).
.disband	Auflösen des Geschwaders (nur Anführer).

Mitwirkende

Interactive Magic

Produzent
David "Jammer" Green

Stellv. Produzent
Jeremiah "OnFire" Heneghan

Ein Spiel von
Dale "Hitech" Addink

Projekt-Manager
Doug "Pyro" Balmos

Chef-Grafiker
Roger "Frying Tiger" Long

Assistant Spiel-Manager
Chris "Mo" Sherland

Programmierer
Jonathan "Hoof" Hoof,
Larry "Hook" Hookins,
Scott "Gringo" Inglis,
John "Kango" Lundy,
Veronica "Postal" Newman,
Stewart "Sudz" St John,
Mike "Pisan" Dickheiser

Mac Programmierung
Steve "Caligula" Evans,
Rod Morehead

Grafiker
Jerry "Klink" Comandante,
John "Monkey" Guytan,
Nathan "Natedog" Mathieu

Speziellen Dank für ihre Hilfe bei der Dokumentation an:
Bill Trotter,
W R "Chip" Faulkner II

Handbuchgestaltung und Layout (englische Version)
Sara "Slider" Ley

Programmierung Grafik & Support
Robert "Gunjam" Salinas,
Joe "Quiz" Enzminger,
Mark "MklX" Kaiser,
Bill "Stealth" Maier,
Mike "Boomer" McCoy,
Bob "Mandrake" Piper,
Trey "Yert" Taylor,
Stephen "Random" Wilkinson,
David "Duc" Womack

Qualitäts-Manager
Mark "Ripcord" Moormans

Qualitäts-Koordinator
J P "FreshMeat" Berard

Dokumentation
Mark "Snail" Pribe

Management
Joe "BenFranklin" Mannes

Netzwerk-Management
John "Killer" MacQueen

System-Administrator
Ali "STarmaN" Bokaiyian

Technischer Support
Rodney "Hatch" Hodge,
Troy "Rampage" Lowe,
Eric "Dutch" Proellochs

Administration
Joann "Nomad" Colcleasure
Stacy "Moon" Mooney
Legal Brian "Rolo" Holland

Marketing
Scott "C-Hawk" Hawkins,
Dave "Oscar" Murray

Graphics Engine von
Trey Smith of GraphicSimulations Corporation

Techn. Daten der Flugzeuge von
FCI Associates, Inc

Besonderen Dank an
Ralph Royce, Kurator Lone Star Flight Museum

Weiteren Dank an
Natasha Guytan,
Neil "Corn" Huntley,
Cameron "Whip" Lynch,
Sean "Voxx" Roberts,
Rodian "Wisk" Podorozhny

Interactive Magic Deutschland

Produkt-Management Deutschland
Volker Winter

Marketing-Manager Deutschland
Frank „RedS" Michaelis

Gesamt-Projektleitung Deutschland
Klaus „Warhammer" Starke

Lokalisierung (dt. Version)
Weltenschmiede Studios:
Harald »Hero« Evers
Dirk »piano« Dürholz

Handbuchgestaltung und Layout (dt. Version)
IDEE Werbegestaltung
Andreas Ballhaus